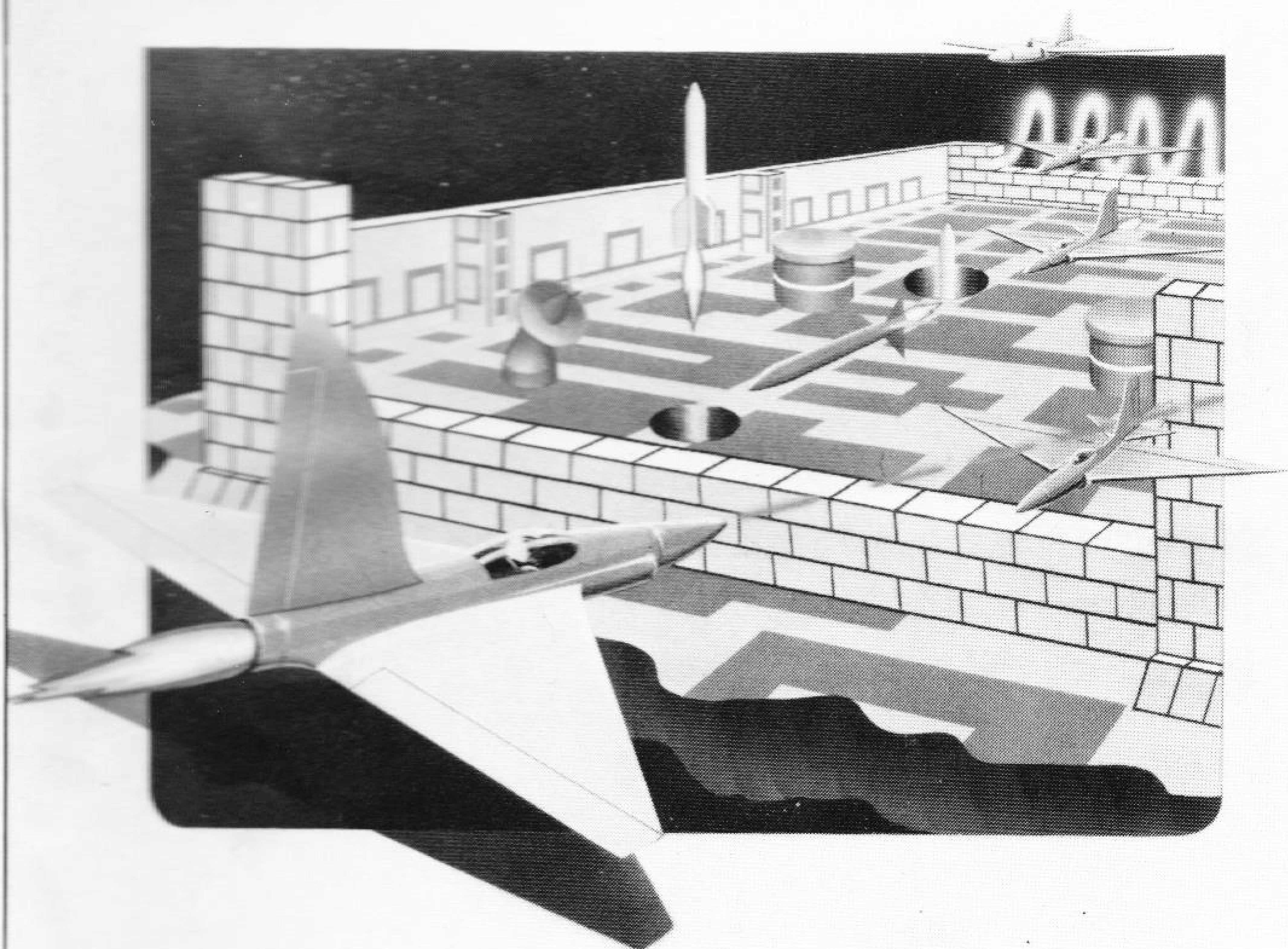
ZAXXON™

SEGA®



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System
Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	9
Mode d'emploi en Français	Page	15
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	21
Istruzioni in Italiano	Pagina	27
Instrucciones en Español	Pagina	33

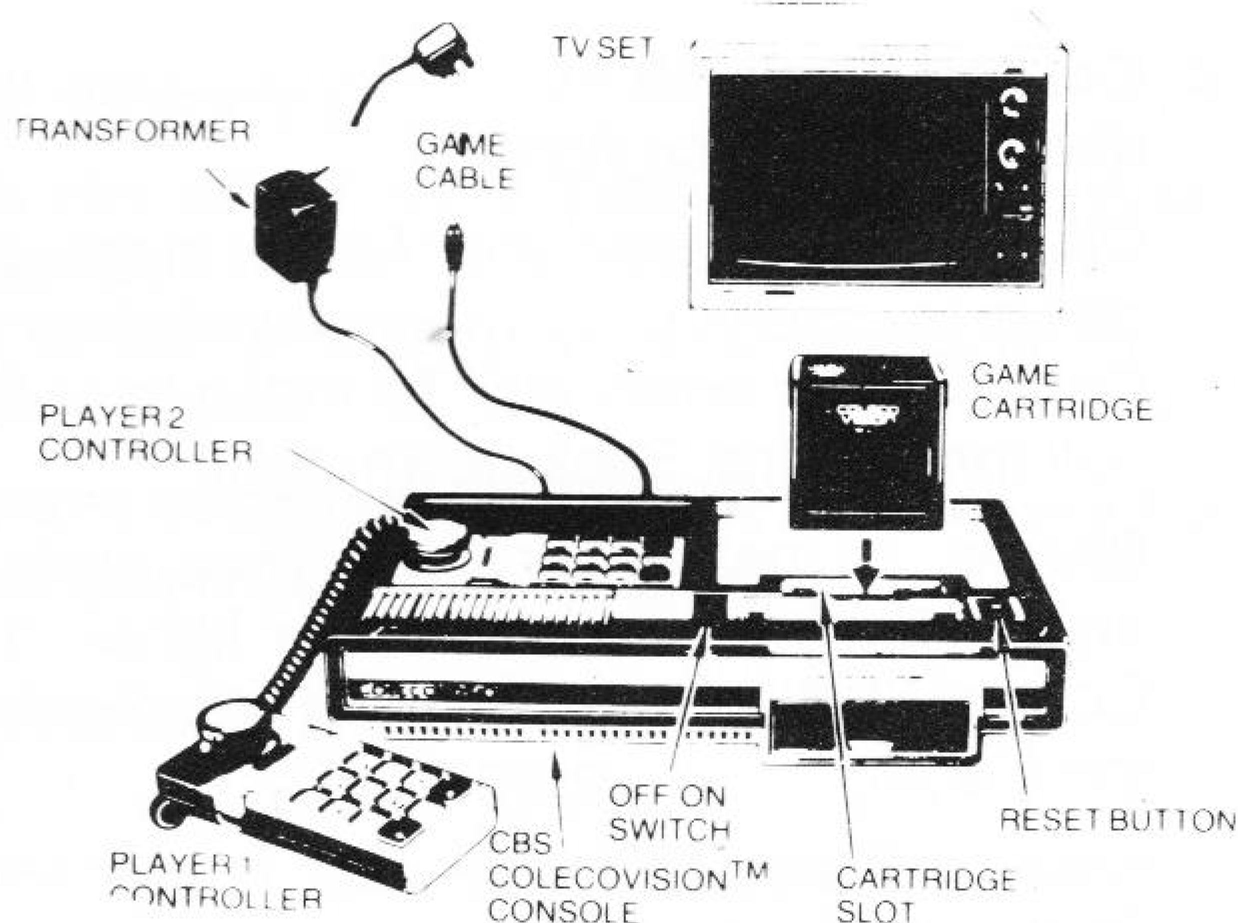
GAME DESCRIPTION

Coleco's ZAXXON™ – a stunning 3-D space game – takes you across alien asteroid fortresses.
The evil robot ZAXXON™ and its fierce armies have conquered a once-free asteroid belt. Your mission is to stop them before they enslave the galaxy! Approach the asteroids, pass the barrier wall and then dive your fighter low over the enemy surface. You must evade enemy fire from turrets, mobots and base missiles as you search for the Robot Warrior. But if you fly too high, a missile homes in on your fighter. At the asteroid's end, pull up to fly over treacherous force field walls.
Once you successfully cross one asteroid fortress, you must fly through space to another. Avoid the enemy squadron that combs the galaxy in search of your fighter. Return their fire as you search the next asteroid for ZAXXON™, the deadly robot warrior. Will you succeed at your ultimate mission and defeat these evil forces?

GETTING READY TO PLAY

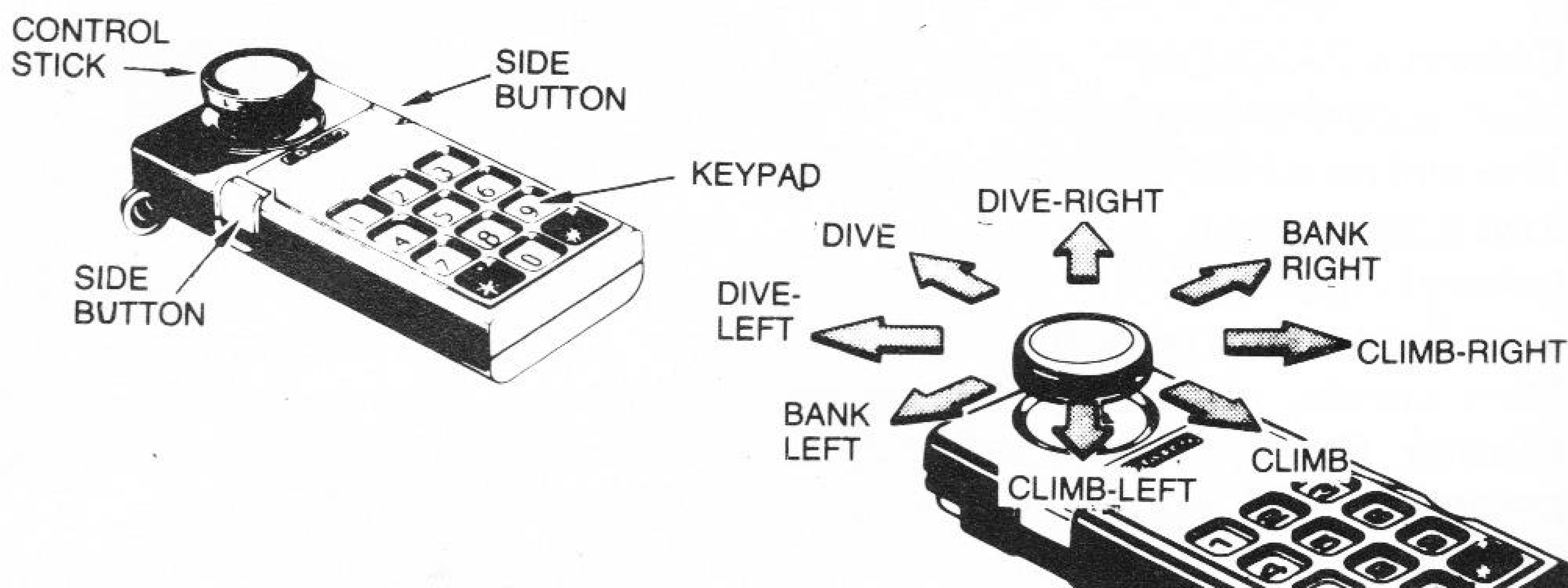
- Make sure the COLECOVISION™ console is connected to TV and power supply is plugged into the console. Then plug the power supply into a 220/240 volt AC outlet.

- TV should be turned on and the game tuned to a spare TV channel



- **ALWAYS MAKE SURE COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE REMOVING CARTRIDGE.** Turn **Off/On** switch to **On** after cartridge is inserted.

USING YOUR CONTROLS



NOTE: For a one-player game, use the controller plugged into Port 1 (the rear jack). For a two-player game, Player 1 uses the controller plugged into Port 1 and Player 2 uses the controller plugged into Port 2.

How to Use Buttons and Control Stick for ZAXXON™.

1. **Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before beginning to play. Pressing* after a game allows you to replay the same Game Option; pressing # after a game allows you to return to the Game Option screen.

2. **Control Stick:** Move the Control Stick in any of its eight directions to direct your space fighter:

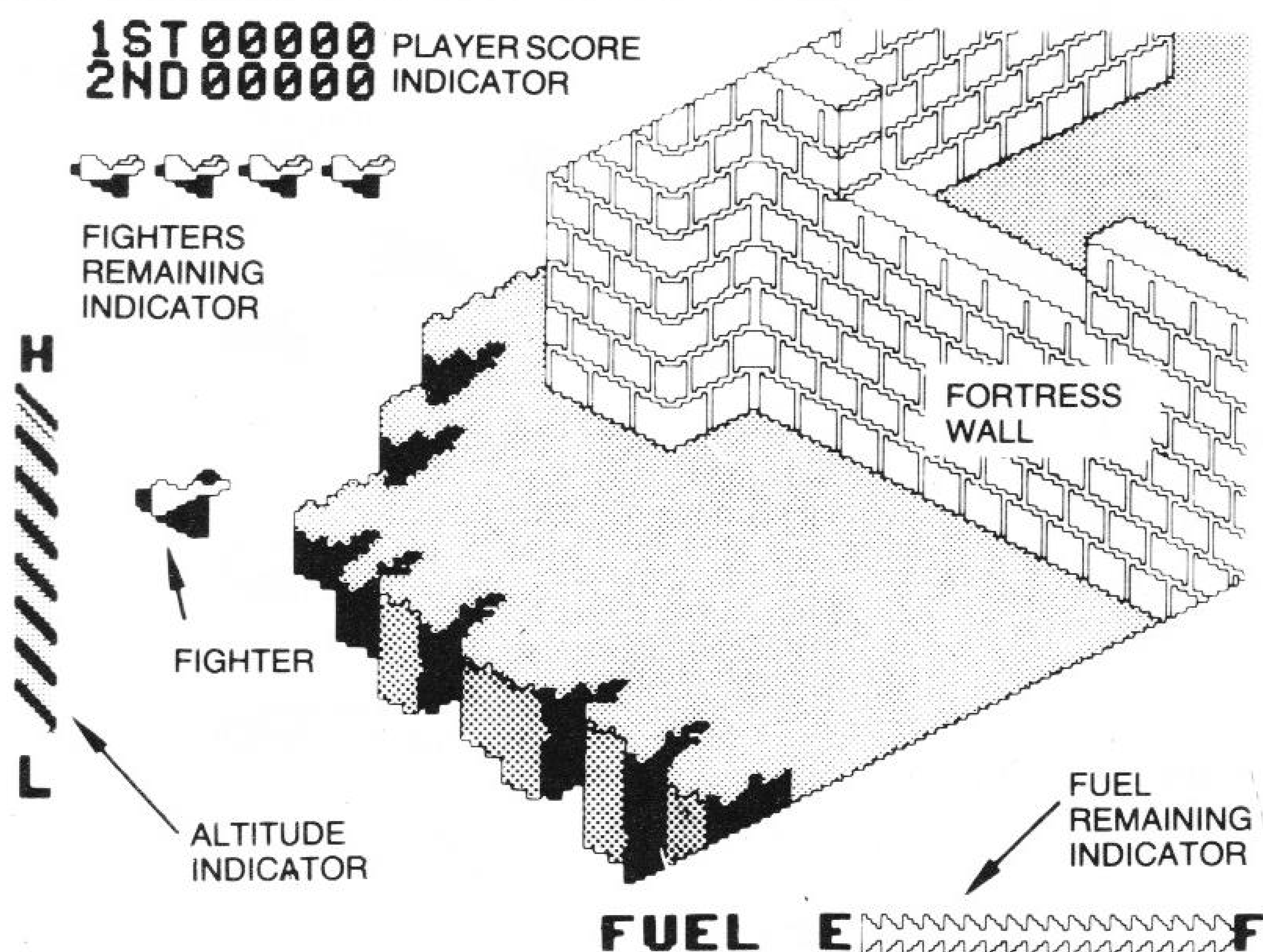
   Climbing: To make your fighter climb, pull the Control Stick straight **down** toward you. To make your fighter climb diagonally left, pull the Control Stick down-left. To make your fighter climb diagonally right, pull the Control Stick down-right.

   Diving: To make your fighter dive, push the Control Stick straight **up** away from you. To make your fighter dive diagonally left, push the Control Stick up-left. To make your fighter dive diagonally right, push the Control Stick up-right.

   Side-to-Side: To move your fighter left or right, push the Control Stick left or right.

3. **Side Buttons:** When either Side Button is pushed, a green energy blast shoots from the nose of the fighter.

HERE'S HOW TO PLAY



NOTE: If you are playing a two-player game, players take turns. Player 1 goes first, and each turn lasts until the player's fighter is blown up, crashes or runs out of fuel.

STEP 1: Choose your options.

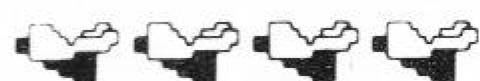
Press the Reset Button. The title screen will appear on your T.V. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of game play options, numbered 1-8. Select one by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

NOTE: In Skill 1, until you have eliminated ZAXXON™, there are no robot missiles, force fields, guns turrets or crossfire.

STEP 2: Asteroid approach.

Your first fighter appears just outside the alien asteroid. Pilot your fighter through the gap in the fortress wall. Hint: When approaching a wall, you can judge your altitude by firing and noting the path taken by your blasts. Then check your altitude indicator. Swoop low, firing to eliminate the enemy strongholds. Watch out for the wall! Climb! And bank to dodge the turret blasts and base missile explosions.

1ST 00000 PLAYER SCORE
2ND 00000 INDICATOR



FIGHTERS REMAINING
INDICATOR

ENEMY
FIGHTER
PLANES

H

CROSSHAIRS

FIGHTER

ENEMY FIGHTER
PLANE MISSILE
BLASTS

FUEL
REMAINING
INDICATOR

L

ALTITUDE
INDICATOR

FUEL E F

STEP 3: Fuelling up.

Be sure to replenish your fuel supply by eliminating the fuel tanks on the first asteroid, so that you can fly over the second asteroid and on to ZAXXON™. (Space and the second asteroid are weightless, so you don't use fuel there).

STEP 4: Rocket blasts.

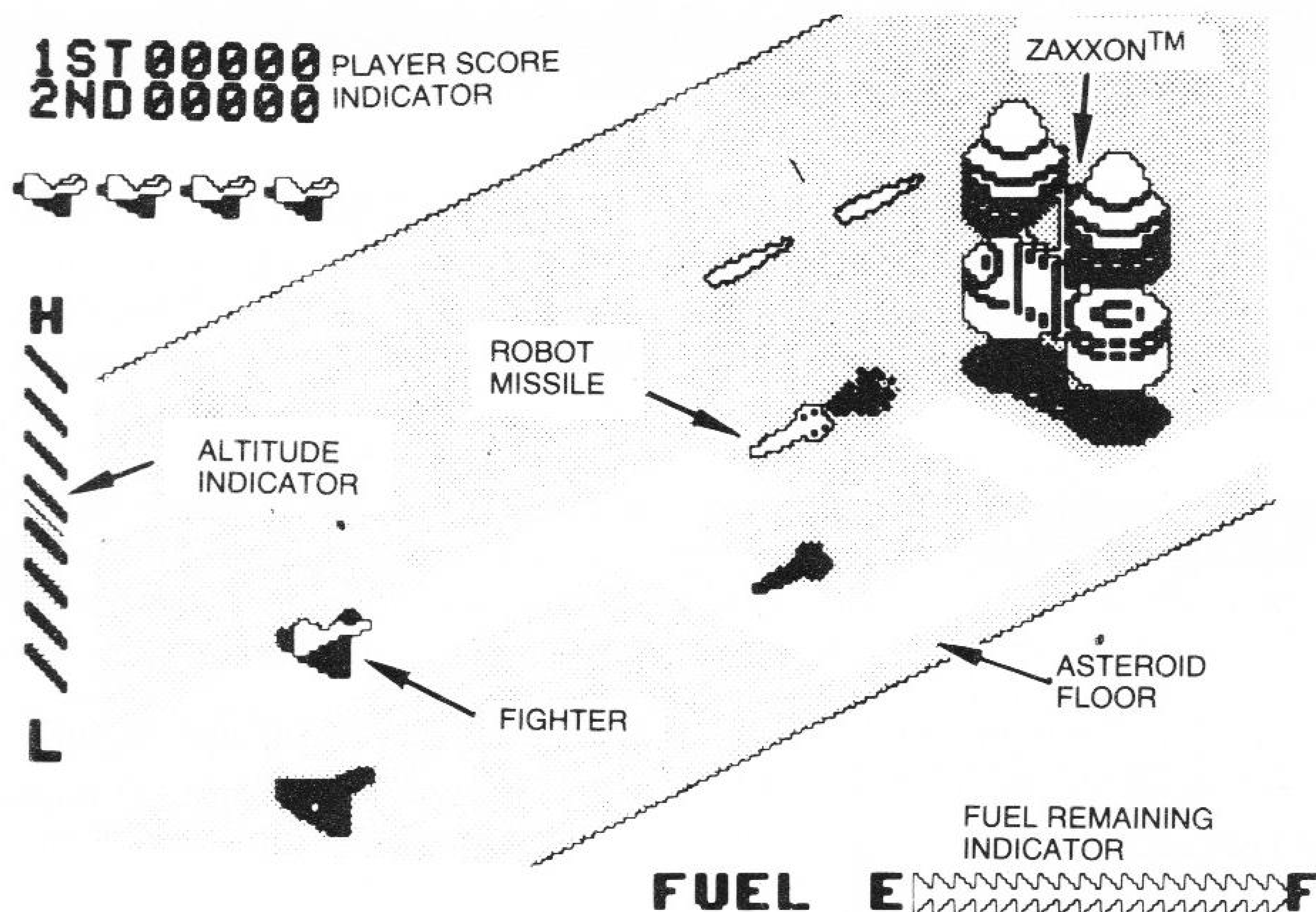
If you fly at a high altitude too long, a missile homes in and tracks your fighter. Dive quickly to escape, or fire several times to blast it from the skies – if you can!

STEP 5: Up, up and away!

Once you successfully cross the asteroid, pull up over the final wall – beware of its force field – and soar into space.

STEP 6: Space wars.

There's danger in space, too. Enemy squadrons track your movements. Dodge their fighter blasts and return fire. When you line up with ZAXXON's™ fighter planes, crosshair sights appear in front of your fighter. The moment your target is centred, fire!



STEP 7: Mobot attack!

Up ahead is another asteroid fortress. Guide your fighter through the gap in the fortress wall. Watch out for the mobots that track your fighter.

STEP 8: Robot Warrior

ZAXXON™, the mighty robot, guards the asteroid's edge. Stationed on each of ZAXXON™'s shoulders are mobots. Blast away at them and at the missile cradled in the robot's side. To eliminate ZAXXON™ and earn bonus points, hit the missile with two shots more than the number of the skill level (1, 2, 3 or 4) at which you are playing. Hurry though! The robot fires at your fighter if you take too long.

STEP 9: Onward through the galaxy!

Keep flying over asteroids and through deep space, fighting the enemy as you go. The game ends only when all your fighters have been eliminated.

To replay the ZAXXON™ Game Option that you have been playing, press*. To go back to the Game Option screen, press #.

NOTE: The Reset Button on the console ''clears'' the computer. It can be used to start a new game at any time and can also be used in the event of game malfunction.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing ZAXXON™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge is full of special features to make ZAXXON™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SCORING

Points are awarded for eliminating targets, either by fighter energy blast or by collision with the fighter.

Enemy Targets	Points
Base missiles	100
Enemy planes	200
Robot missiles (over asteroids)	200
Fuel tanks	300
Gun turrets	300
Mobots	400
Squadron leader	400
Robot missiles (in robot area)	500
ZAXXON™	5000

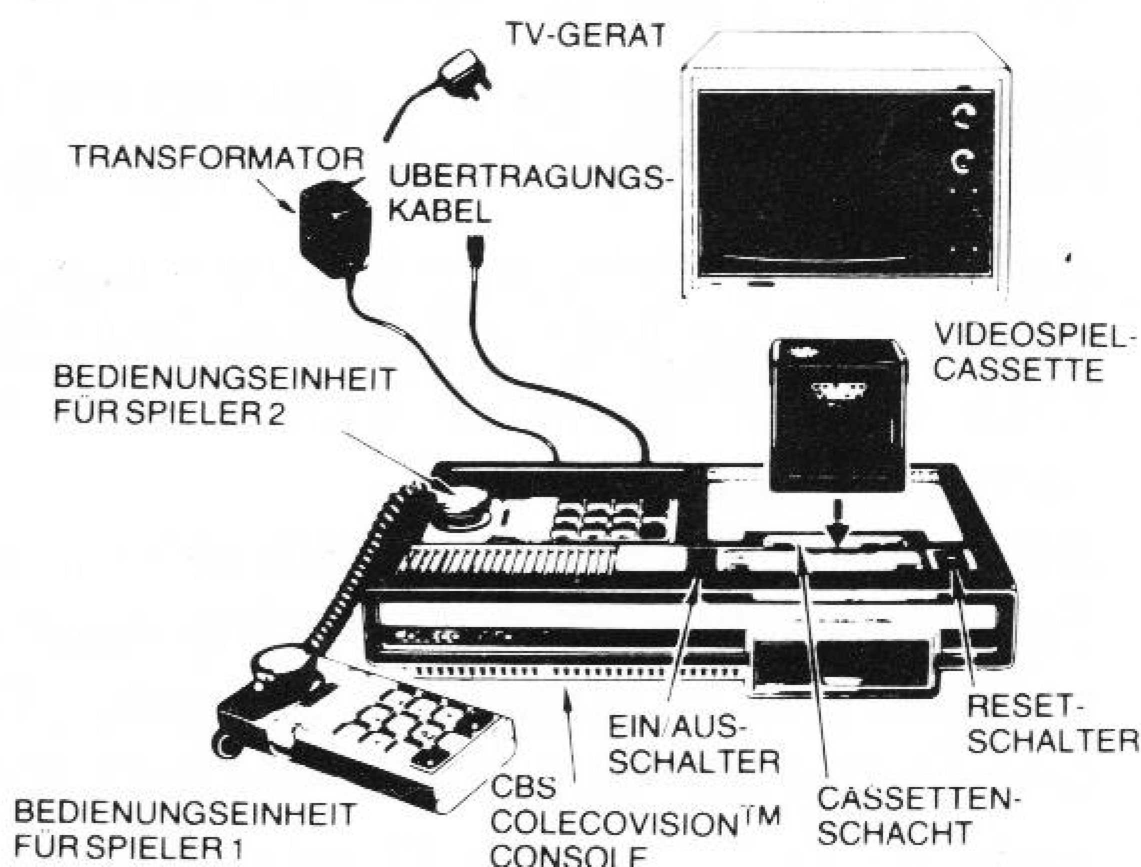
Each player receives three fighters per game (five in games played at Skill 1). You receive a bonus fighter if your score reaches 10,000 points.

SPIELBESCHREIBUNG

ZAXXON™ ist ein superheißes Spiel mit Raumeffekt. Damit gehst Du ab – weit hinaus in den Weltraum. Der bösartige Kampfrotober ZAXXON™ und seine schwerbewaffnete Armee hat einen einst freien Asteroidengürtel besetzt. Dein Auftrag ist es, den Roboter zu vernichten, bevor er die gesamte Galaxie versklavt. Schon im Anflug auf den ersten Asteroiden mußt Du gefährliche Mauern überfliegen – dann abtauchen und den Kampf gegen feindliche Geschütztürme, Mobots und Raketenbasen aufnehmen und immer ein waches Auge haben, um den bösartigen Roboter zu finden. Wenn Du längere Zeit zu hoch fliegst, wird Dein Flugzeug von einer automatischen Lenkrakete zerstört. Am Ende des Asteroiden mußt Du wieder ganz hochziehen, um über die Mauern mit den Kraftfeldern zu kommen. Wenn Du einen Asteroiden erfolgreich hinter Dir gelassen hast, fliegst Du durch den Weltraum dem nächsten Asteroiden entgegen. ZAXXON™ hat einige Aufklärungsflugzeuge auf den Weg geschickt, Dich zu suchen. Versuche deren Feuer zu erwidern, um den nächsten Asteroiden zu erreichen und dann ZAXXON™ zu begegnen. Schaffst Du es, Deinen Auftrag zu erfüllen und die Asteroiden wieder zu befreien?

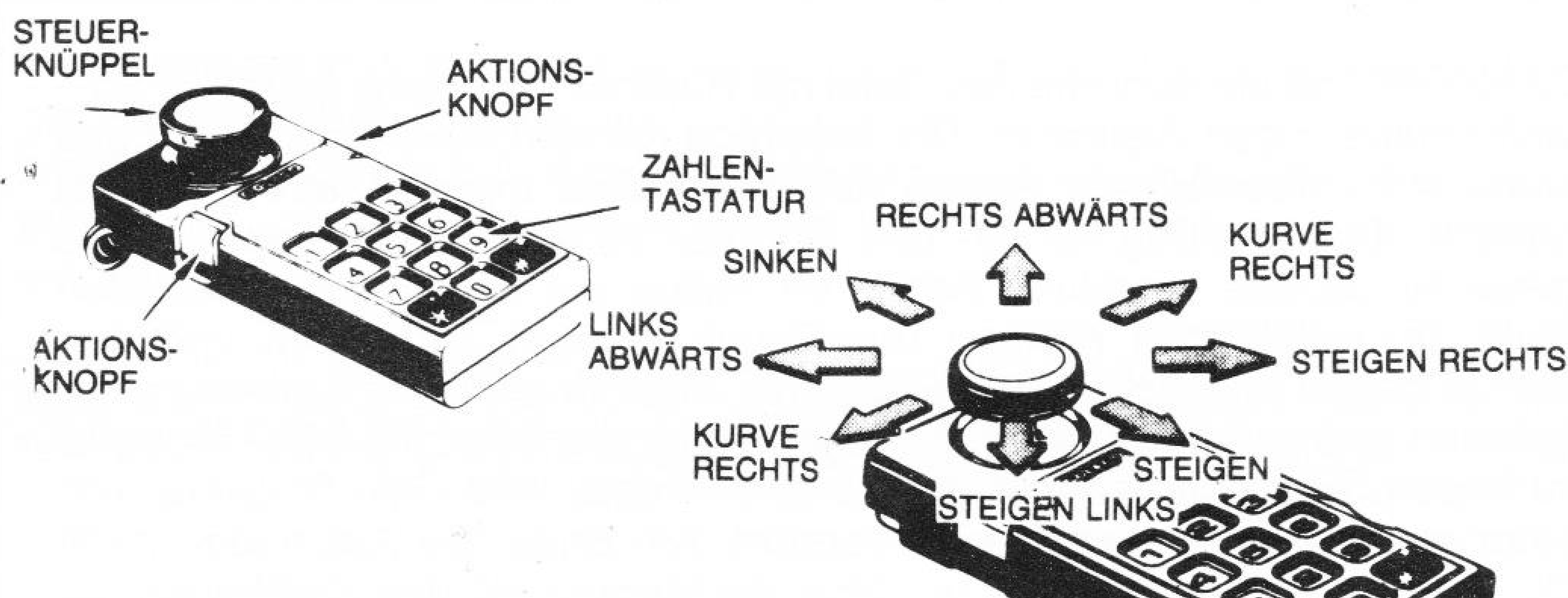
VORBEREITUNG ZUM SPIEL

- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.



- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – EIN/AUS-SCHALTER auf "OFF" –, bevor Du eine Cassette auswechselst.**

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



BEACHTE: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für ZAXXON™

1. **Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

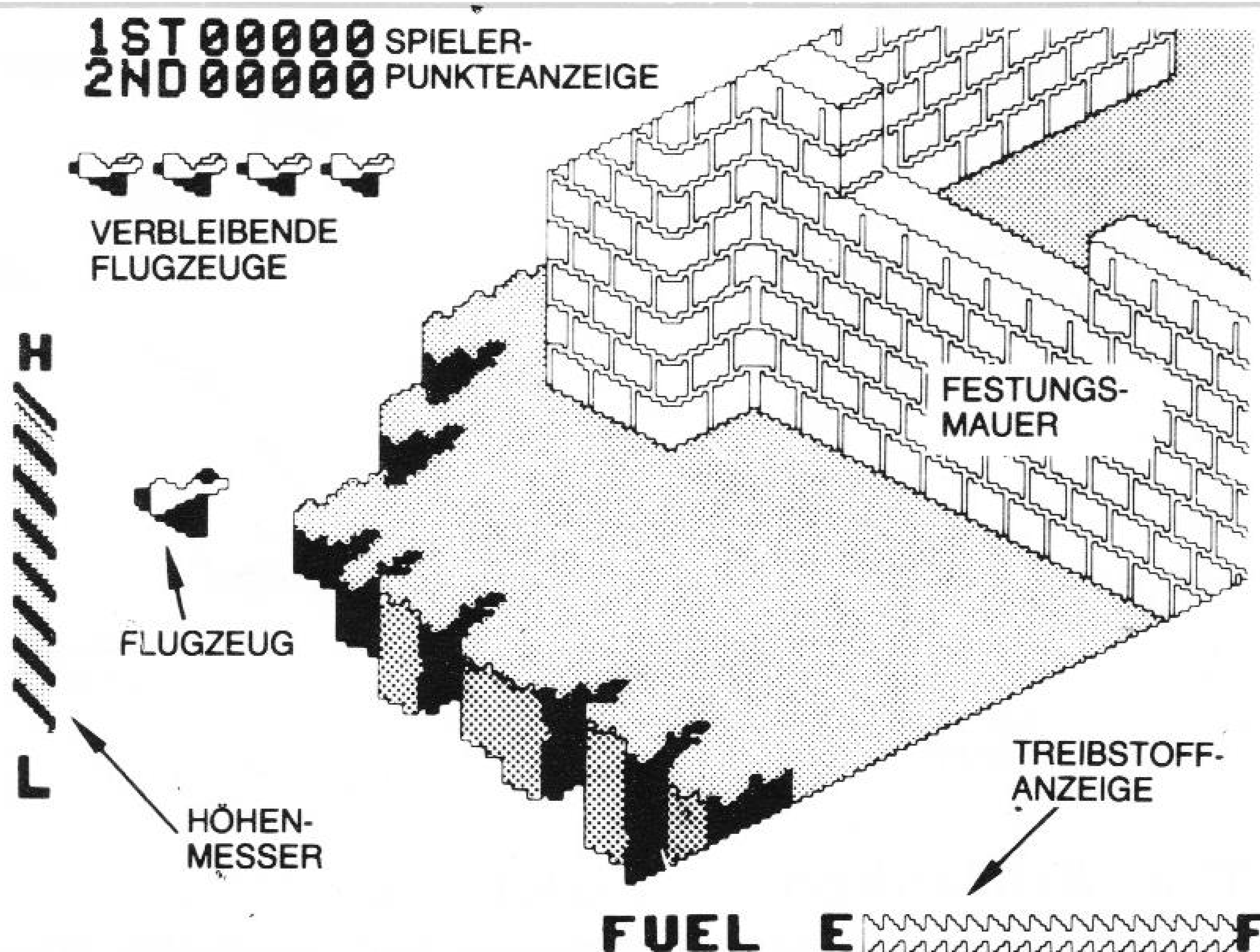
2. **Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels in alle Richtungen, kannst Du das Flugzeug exakt steuern.

   Aufsteigen: Ziehe den Steuerknüppel zu Dir. Wenn das Flugzeug diagonal nach links aufsteigen soll, ziehe den Steuerknüppel nach links zu Dir. Verfahre entsprechend, wenn das Flugzeug nach rechts aufsteigen soll.
   Absinken: Drücke den Steuerknüppel von Dir weg. Wenn das Flugzeug diagonal nach rechts absinken soll, drücke den Steuerknüppel nach rechts von Dir weg. Verfahre entsprechend, wenn das Flugzeug nach links absinken soll.

   Seitwärts: Wenn das Flugzeug nach rechts oder links fliegen soll, drücke den Steuerknüppel in die entsprechende Richtung.

3. **Aktionsknöpfe:** Durch Drücken einer der beiden Aktionsknöpfe schießt aus der Nase des Flugzeuges eine grüne Energie-Granate.

SO WIRD GESPIELT



BEACHTE: Bei zwei Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Flugzeug abgestürzt, abgeschossen wird, kollidiert oder keinen Sprit mehr hat.

Schritt 1: Auswahl des Schwierigkeitsgrades

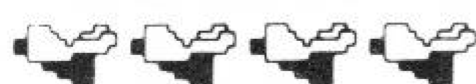
Wenn Du auf den "Reset"-Schalter drückst, erscheint der Cassetten-Titel auf dem Bildschirm. Nach kurzer Zeit kommt dann die Spielwahl-Tabelle. Die Schwierigkeitsgrade sind von 1-8 aufgelistet. (1-4 für einen Spieler und 5-8 für zwei Spieler.) Drücke die gewünschte Zahl auf der Bedienungseinheit.

BEACHTE: Bei Schwierigkeitsgrad 1 gibt es keine Robot-Raketen, Kraftfelder, Geschütztürme oder Querfeuer, bevor Du nicht ZAXXON™ vernichtet hast.

Schritt 2: Anflug

Dein erstes Flugzeug erscheint noch außerhalb des Asteroiden. Lenke Dein Flugzeug durch die Mauerlücke. **Hinweis:** Du kannst am besten die Flughöhe feststellen, wenn Du beim Fliegen schießt. Wenn das Geschoß durch die Lücke geht, merke Dir die Höhe am Höhenmesser. Gehe anschließend sofort runter und schieße auf alle Einrichtungen des Gegners, um sie zu vernichten. Achte aber auf die Mauern und steige rechtzeitig hoch. Weiche den Geschossen aus den Geschütztürmen und den Raketenexplosionen aus.

1ST 00000 SPIELER-
2ND 00000 PUNKTEANZEIGE



VERBLEIBENDE
FLUGZEUGE





FADENKREUZ

DEIN
FLUGZEUG





FEINDLICHE
FLUGZEUGRAKETE

TREIBSTOFF-
ANZEIGE

HÖHEN-
MESSER



Schritt 3: Auftanken

FUEL E F

Achte immer auf den Treibstoffanzeiger und versuche ständig de Treibstoffvorrat zu ergänzen, indem Du die Tanks auf dem erster Asteroiden abschießt. Dann hast Du genug Sprit für den zweiten Asteroiden und den Kampf gegen ZAXXON™. (Im Weltraum und auf dem zweiten Asteroiden herrscht Schwerelosigkeit. Dort brauchst Du keinen Sprit.)

Schritt 4: Raketenangriffe

Wenn Du längere Zeit zu hoch fliegst, wird Dein Flugzeug von einer Lenkrakete automatisch abgeschossen. Du kannst dann nur noch versuchen, auszuweichen, oder diese Rakete mit mehreren Schüssen abzuschießen.

Schritt 5: Weiter geht's...

Wenn Du den ersten Asteroiden erfolgreich überflogen hast, ziehe noch über die letzte Mauer – hinein ins Weltall. Aber achte auf das Kraftfeld auf der Mauer!

Schritt 6: Weltraumgefechte

Sogar der Weltraum ist gefährlich. Feindliche Flugzeugverbände beobachten alle Deine Bewegungen. Versuche ihren Geschossen auszuweichen und erwidere das Feuer. Sobald vor Deinem Flugzeug das Fadenkreuz erscheint, hat Dein Brodcomputer die günstigste Schlußposition für Dich ermittelt. Jetzt – Feuer frei!

1ST 00000 SPIELER-
2ND 00000 PUNKTEANZEIGE

ZAXXON™

H

L

HÖHEN-
MESSER

ROBOT-
RAKETE

DEIN
FLUGZEUG

ASTEROIDEN-
PISTE

TREIBSTOFF-
ANZEIGE

FUEL E F

Schritt 7: Mobot – Angriff!

Am Anfang des nächsten Asteroiden befindet sich eine weitere Festungsmauer. Achte auf die Dich angreifenden Mobots.

Schritt 8: Begegnung mit ZAXXON™!

ZAXXON™, der bösartige Kampfroboter, bewacht den äußersten Rand des Asteroiden. Auf jeder seiner Schultern trägt er Mobots. Versuche sie abzuschießen, ebenfalls die Rakete, die in seiner Seite eingebaut ist. Um ZAXXON™ zu vernichten und Bonus-Punkte zu bekommen, mußt Du diese Rakete abschießen. Dazu benötigst Du 2 Schüsse mehr, als den Schwierigkeitsgrad, den Du gewählt hast. Aber sei schnell, denn ZAXXON™ feuert zurück, wenn Du zu lange wartest.

Schritt 9: Weiter durch die Galaxis

Fliege weiter über Asteroiden, durch den Weltraum und bekämpfe die Feinde. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Deine Flugzeuge abgeschossen wurden. Um das gleiche Spiel zu wiederholen, drücke * auf der Bedienungseinheit. Wenn Du nach einem Spiel # drückst, erscheint wieder die Spielwahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

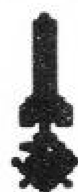
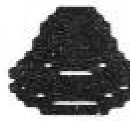
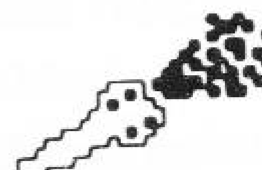
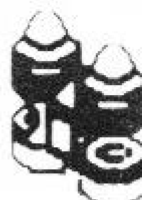
BEACHTE: Der "Reset"-Schalter löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann aber auch eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um ZAXXON™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß

PUNKTE

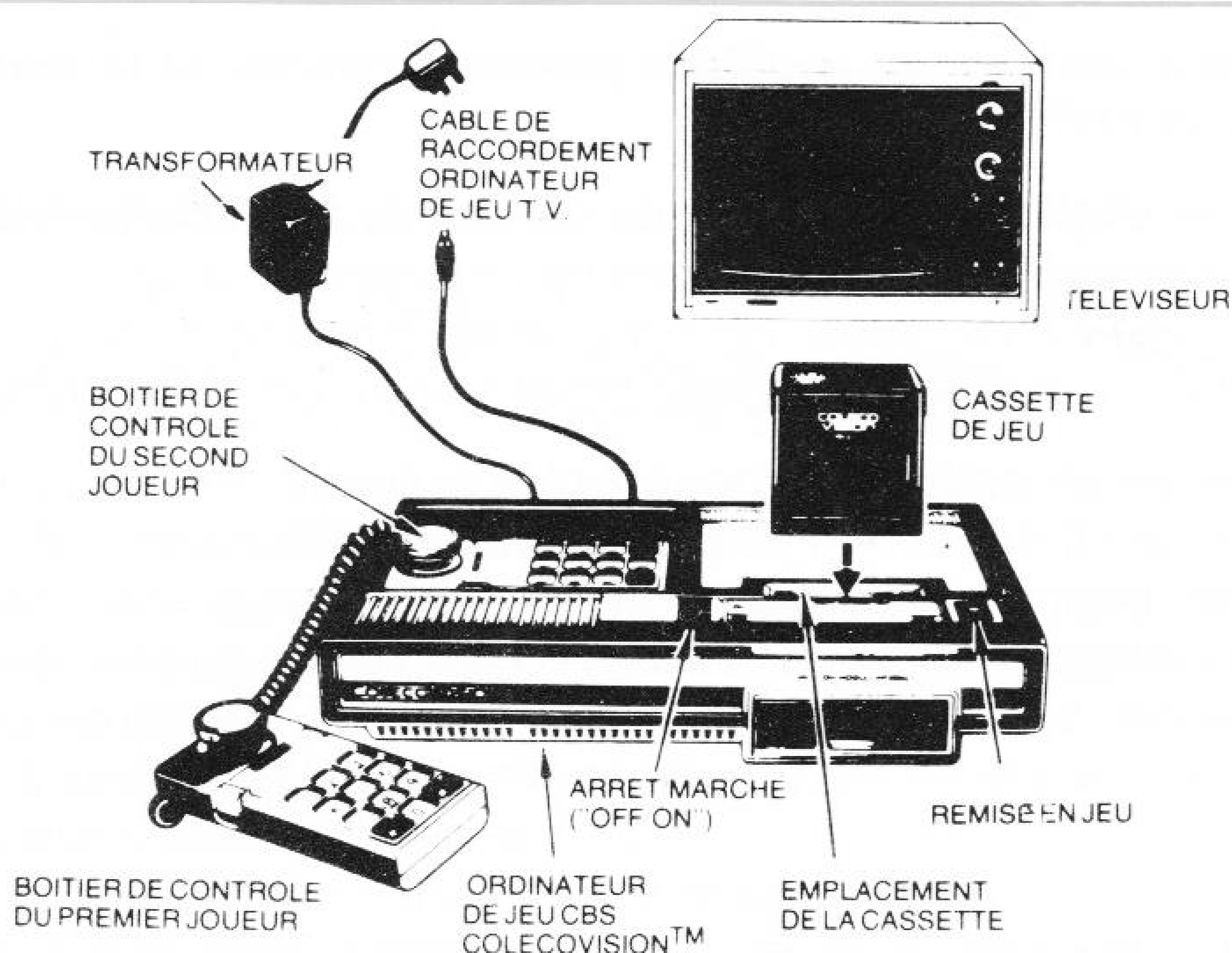
Für jedes zerstörte Ziel bekommst Du Punkte, entweder durch Abschießen oder auch durch Kollision mit Deinem Flugzeug.

Feindliche Ziele		**Punkte**
Bodenraketen		100
Feindliche Flugzeuge		200
Robot-Raketen (über den Asteroiden)		200
Treibstofftanks		300
Geschütztürme		300
Mobots		400
Anführer der Aufklärungsflugzeuge		400
Robot-Raketen (bei ZAXXON™)		500
ZAXXON™		5000

LE JEU

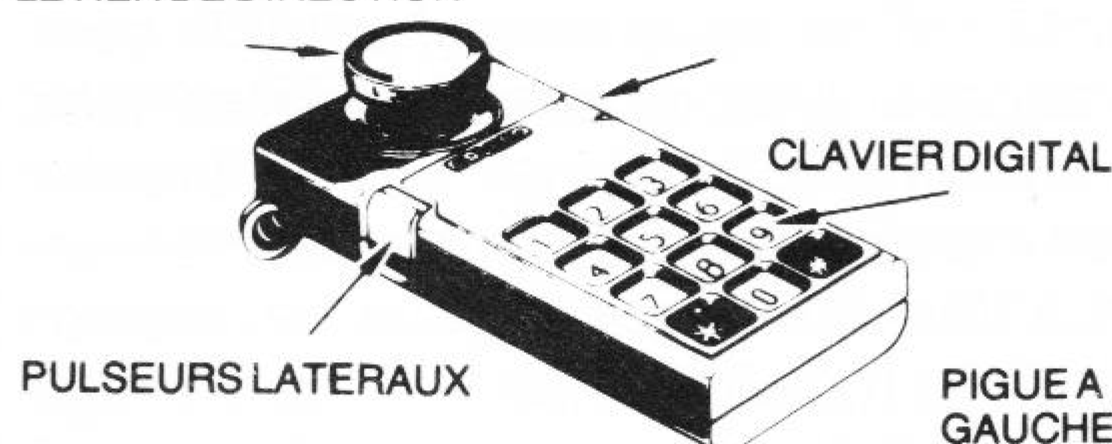
Cet étonnant jeu en "trois dimensions" va vous emmencer à la conquête d'hostiles forteresses de l'espace. Aidé de ses cruelles armées de soucoupes volantes et de chasseurs, le super robot meutrier Zaxxon® vous oblige à franchir des murs de protection et à éviter de terribles missiles dont certains sont à tête chercheuse. Vous devrez détruire les édifices ennemis en tirant des rockets, éviter le tir de barrage des tourelles et des silos de missiles. Après une première forteresse, il faudra voler dans l'espace quadrillé par des chasseurs ennemis. Affrontez-les tous en cherchant Zaxxon®, le super robot meurtrier, caché au fond de l'univers, qui ne pourra ètre touché qu'à des endroits très précis.

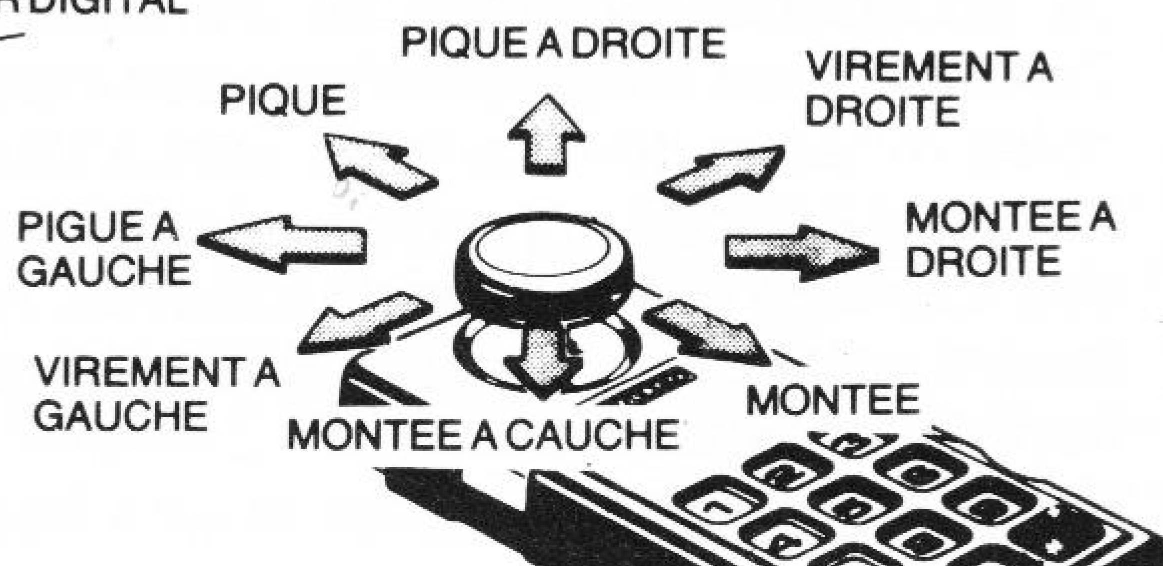
COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- **Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une casette.** Poussez le bouton arrêt/marche **("OFF/ONN")** sur marche **("ON")** après avoir introduit la cassette.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE





REMARQUE: Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

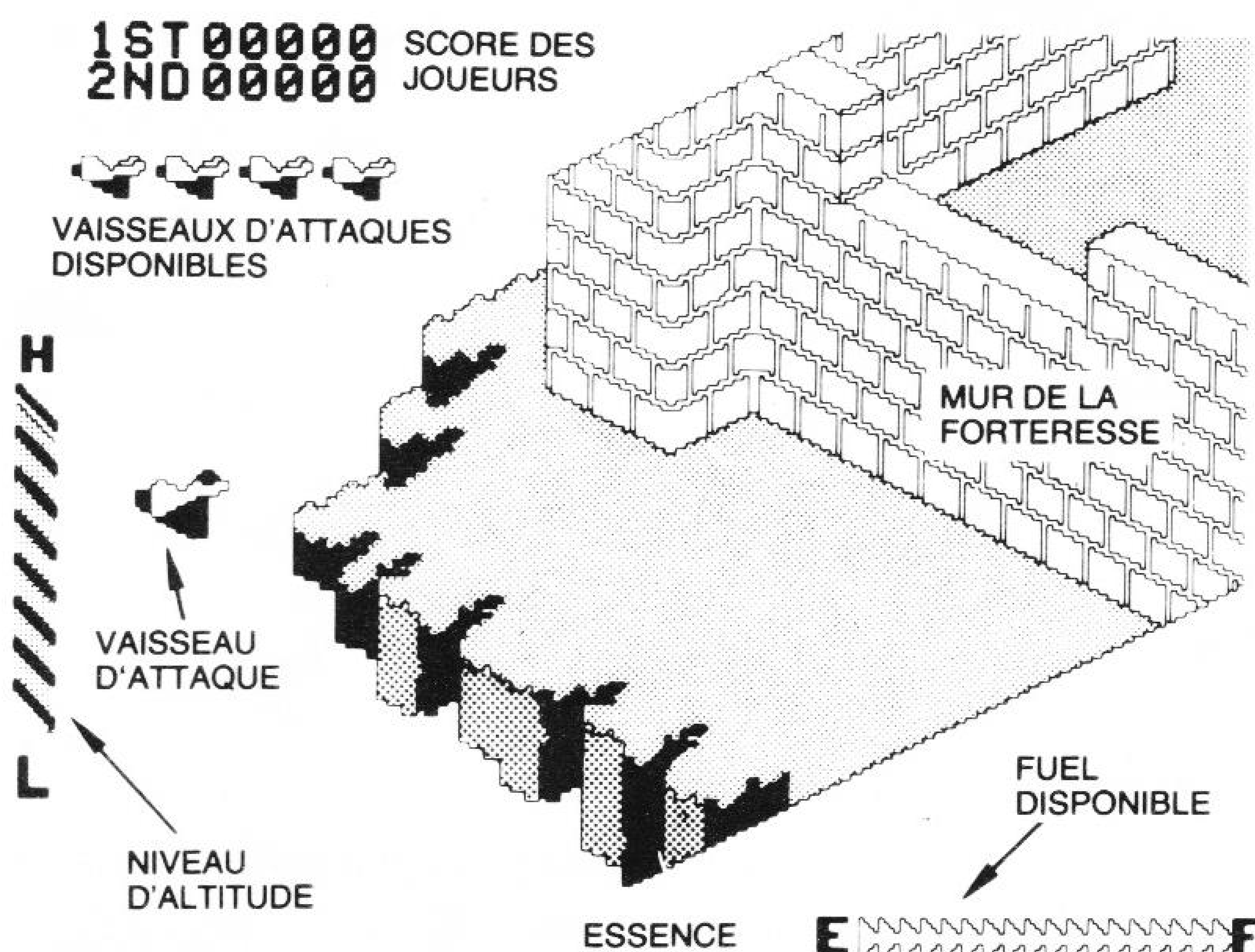
Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de contrôle pour Zaxxon®:

1. **Clavier digital:** les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.

2. **Levier de direction:** en poussant le levier de direction dans n'importe laquelle des 8 directions possibles, vous guidez votre vaisseau d'attaque. Monter: pour faire monter votre vaisseau, tirez le levier de direction tout à fait en bas vers vous. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la gauche, tirez le levier en bas à gauche. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la droite, tirez le levier en bas à droite.
   Plonger: pour faire plonger votre vaisseau, poussez le levier de direction tout à fait en haut. Pour faire plonger votre vaisseau en diagonale vers la gauche, poussez le levier en bas à gauche. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la droite, poussez le levier en haut à droite.
   D'un bord à l'autre: pour manœuvrer votre vaisseau à gauche ou à droite, poussez le levier dans la direcion voulue.

3. **Pulseurs latéraux:** quand vous appuyez sur l'un des pulseurs latéraux, vous tirez un missile.

COMMENT JOUER



INSTRUCTION PAR ETAPE:

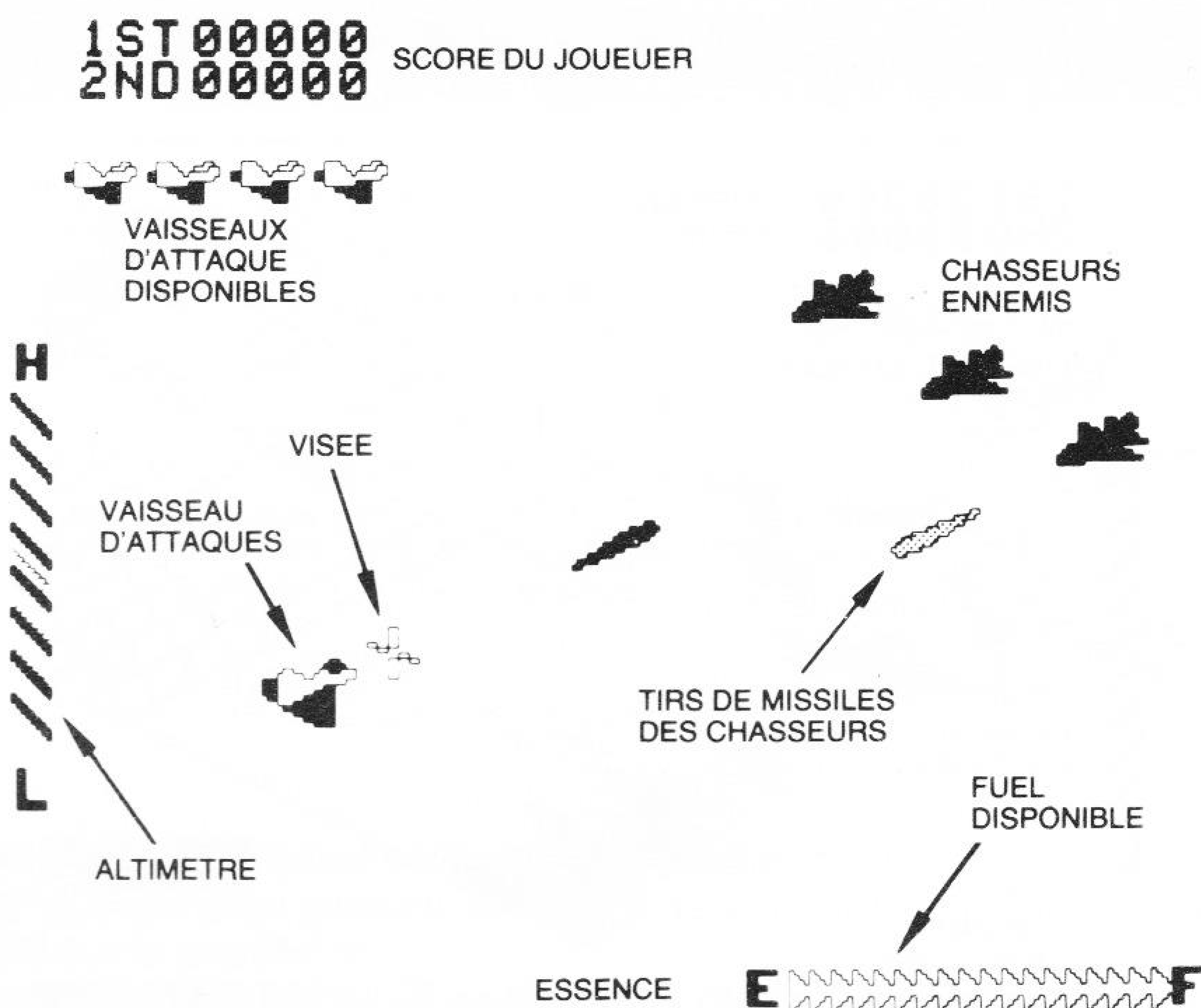
REMARQUE: si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que le vaisseau du joueur explose, finisse dans un accident ou tombe en panne d'essence.

1re étape: A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu Zaxxon® apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

2e étape: La forteresse!

Votre vaisseau d'attaque apparaît juste à la frontière de la planète ennemie. Faîtes le passer à travers le crèneau de la forteresse. Un conseil: quand vous vous rapprochez du mur, vous pouvez voir à quelle altitude vous vous situez en faisant feu et en regardant la trajectoire de votre tir. Puis, observez votre altimètre. Plongez en tirant pour détruire les constructions ennemies. Attention aux murs! Montez! Et virez pour éviter les tirs des tourelles et les missiles.



3e étape: Le plein!

En détruisant les citernes d'essence de la première forteresse, vous refaites votre plein de carburant et vous pouvez atteindre la seconde forteresse et le super robot Zaxxon®.

4e étape: Rockets!

Si vous volez trop longtemps à haute altitude, un missile ennemi vient détruire votre vaisseau. Plonger vite pour l'éviter ou tirez plusieurs coups pour le faire exploser!

5e étape: Plus haut et toujours plus loin!

Quand vous avez passé une forteresse avec succés, foncez vers le dernier mur (attention à sa barrière magnètique) et partez dans l'espace.

6e étape: Combats dans l'espace!

L'espace aussi est plein de dangers. Les escadrons ennemis sont sur vos traces. Engagez le combat avec les avions de Zaxxon®. Quand l'un d'entre eux est juste en face de votre ligne de mire, une visée en forme de croix blanche apparaît devant votre vaisseau. A ce moment précis, ouvrez le feu en appuyant sur l'un des pulseurs latéraux.

1ST 00000 SCORE DU
2ND 00000 JOUEUR





ZAXXON®

MISSILE

VAISSEAU
D'ATTAQUE

SOL DE LA
PLANETE

FUEL
DISPONIBLE

ESSENCE  

7e étape: Les soucoupes attaquent!

En avant pour une autre forteresse. Guidez vortre vaisseau à travers les créneaux des murs. Attention aux soucoupes qui vous barrent la route.

8e étape: Le robot guerrier!

Zaxxon® le robot meurtrier, garde le passage. Sur chacune de ses épaules sont placées des tourelles. Détruisez-les, ainsi que les missiles logés sur son côté gauche. Pour éliminer Zaxxon® et gagner des bonus, tirez sur le missile qu'il vous envoie avec deux coups de plus que le numéro du niveau (1, 2, 3 ou 4) auquel vous jouez! Il faut être très rapide!

9e étape: Dans la Glaxie!

Continuez à survolez les forteresses de l'espace tout en vous battant contre l'ennemi. Le jeu prend fin seulement quand tous vos vaisseaux ont été éliminés.

Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à Zaxxon® au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur ⋆. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE: Le bouton de remise en jeu (''RESET BUTTON'') sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut aussi être utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de partie.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à Zaxxon®. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!

LES POINTS

Les points sont attribués quand des cibles ont éte éliminées soit par le faisceau d'energie du vaisseau d'attaque soit par collision avec le vaisseau.

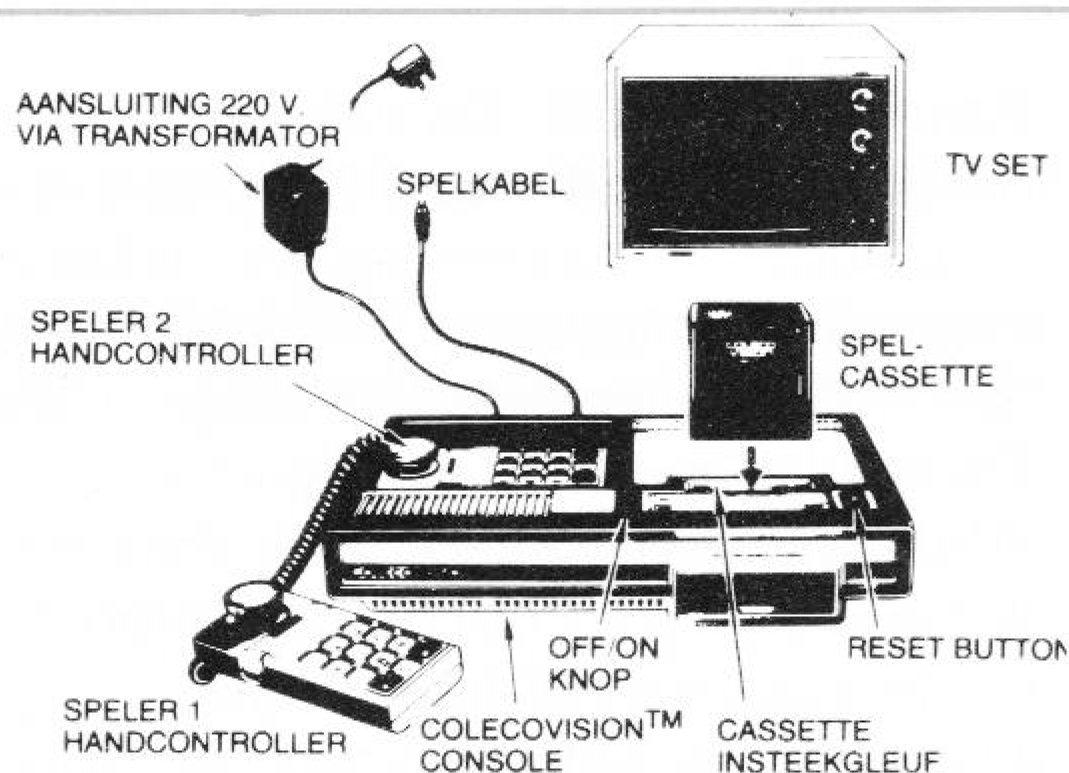
Cibles ennemies	Points
Base de missile	100
Avions ennemis	200
Missiles à tête chercheuse (au-dessus des forteresses)	200
Réservoirs d'essence	300
Tourelles	300
Soucoupes volantes	400
Chef d'escadron	400
Missile à tête chercheuse de Zaxxon®	500
Zaxxon®	5000

Chaque joueur a droit à 3 vaisseaux d'attaque par partie (5 dans les parties au niveau 1). Vous obtenez un bonus sous forme de vaisseau si votre score atteint 10.000 points.

SPELBESCHRIJVING

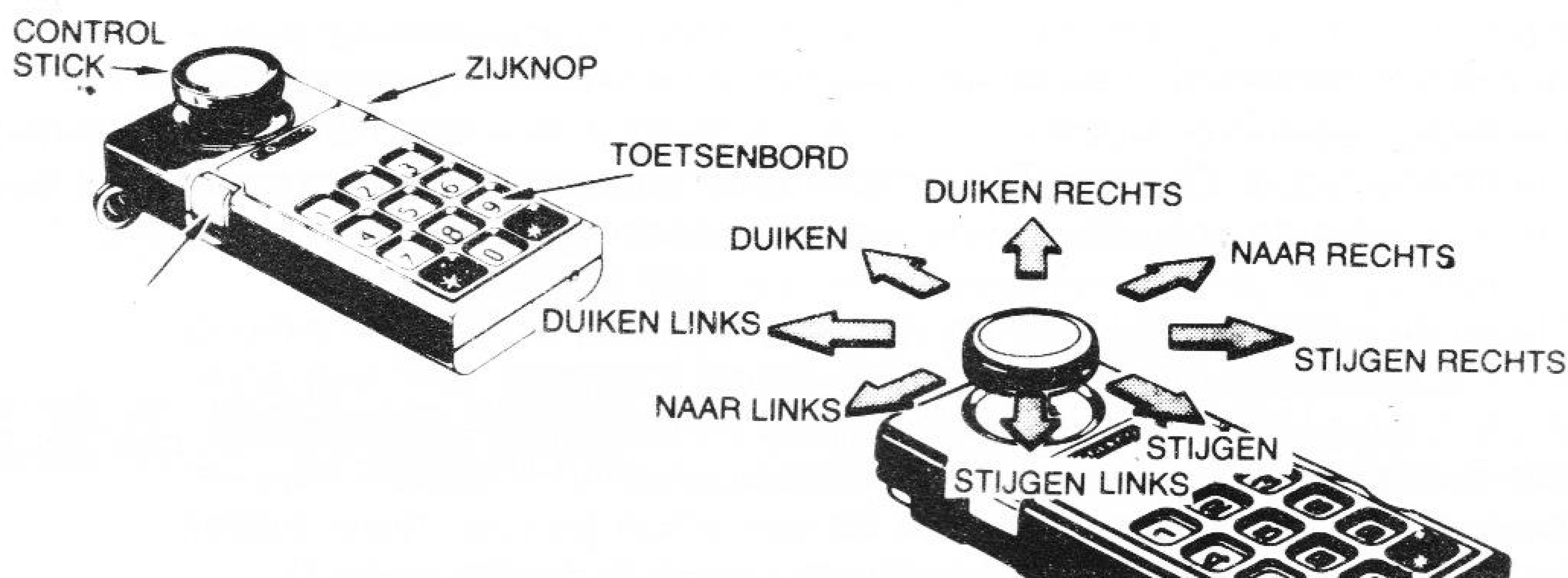
CBS COLECO's ZAXXON™ – een verbluffend 3-dimensionaal spel – dat zich in de ruimte afspeelt en u door en over vreemde buitenaardse verdedigingswerken voert.
De slechte robot ZAXXON™ en zijn woeste legers hebben, wat eens een vrij astroïde gebied was, veroverd. De opdracht is hen te stoppen voordat zij het gehele melkwegstelsel aan zich onderwerpen.
Nader de astroïde, vlieg over de verdedigingsmuur en duik dan omlaag tot vlak boven het vijandelijke gebied. Terwijl u op zoek gaat naar ZAXXON™, de robot-gevechtsmachine, moet u vijandelijk vuur uit geschutstorens, aanstormende robots en luchtdoelraketten ontwijken. Aan het eind van de astroïde moet u **over** de verdedigingsmuur, maar **onder** het magnetisch krachtveld doorvliegen (let op de hoogtemeter!!).
Wanneer u erin geslaagd bent een astroïde vesting te passeren, vliegt u door de ruimte naar de volgende vesting. Vermijdt de vijandelijke patrouilles die de ruimte uitkammen op zoek naar uw jager. Beantwoord het vuur, terwijl u de volgende vijandelijke vesting nadert om deze te doorzoeken naar ZAXXON™, de dodelijke gevechtsmachine. Zult u er met een uiterste krachtsinspanning in slagen uw missie te volbrengen en de boosaardige ZAXXON™ en zijn hulptroepen te verslaan?

HET SPEELKLAAR MAKEN



- Sluit uw COLECOVISION™ console via de spelkabel aan op de antenne ingang van uw TV-toestel.
- Een kabel van de transformator sluit u aan op het console. De andere steekt u in het stopkontakt.
- Stel uw TV af op het juiste kanaal.
- **ATTENTIE: ZORG ERVOOR DAT DE SCHAKELAAR VAN HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.** Zet de **ON/OFF** schakelaar op **ON** om te beginnen.

GEBRUIK VAN DECONTROLLERS

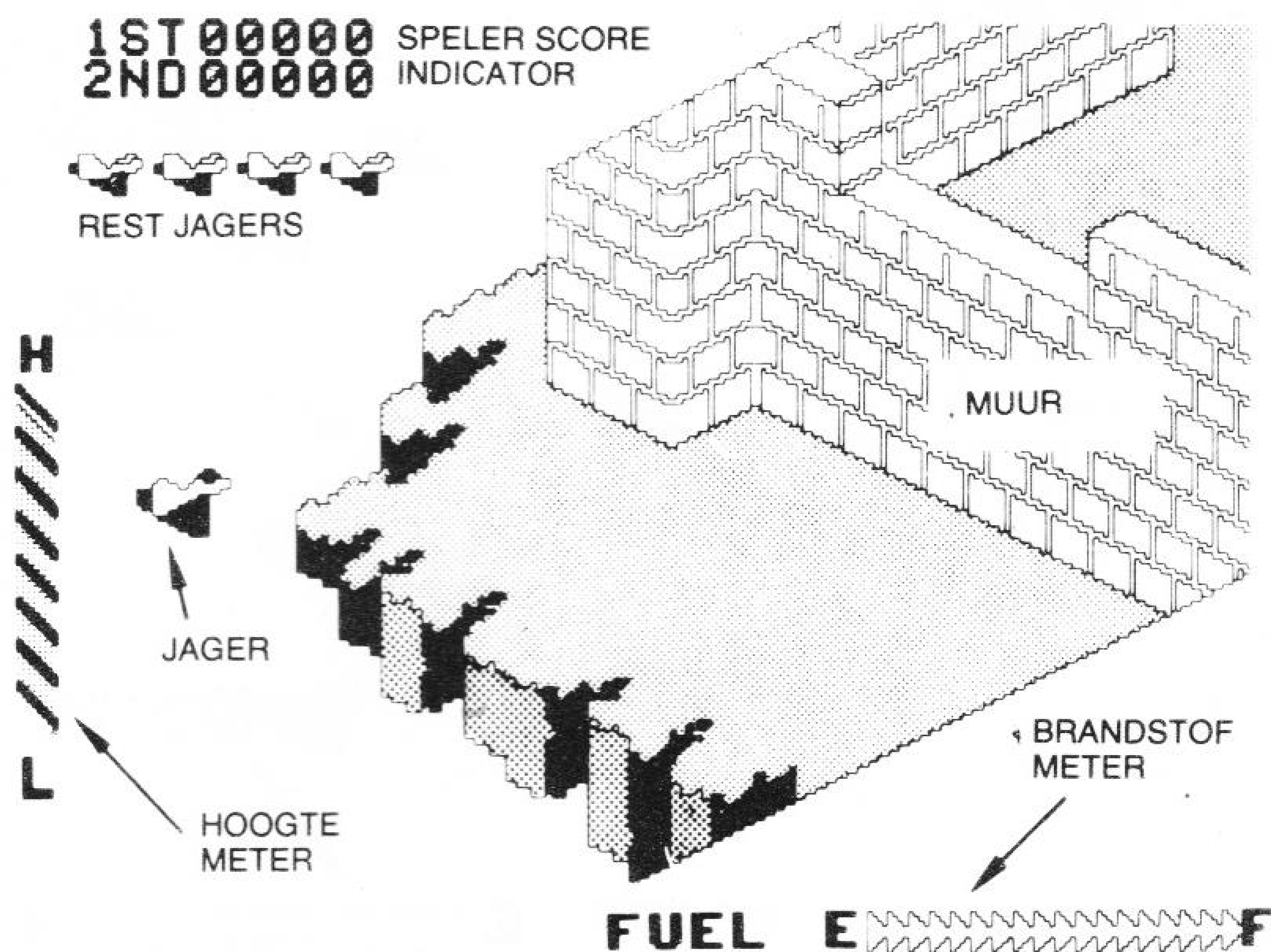


ATTENTIE: Wanneer het spel met één speler gespeeld wordt gebruikt U alleen de linker handcontroller. Met 2 spelers gebruikt speler 1 de linker- en speler 2 de rechter handcontroller. Hou de controller tijdens het spelen zó dat de rode knop altijd links boven is.

Om het voorgaande te kunnen volbrengen hierbij wat richtlijnen:

1. **Keuzeoverzicht:** De vakjes 1 t/m 8 op de handcontroller geven u de mogelijkheid een moeilijksgraad te selecteren voordat u gaat spelen en u kunt tevens een keuze maken, één of twee spelers. Als u na afloop van een spel op het vakje * drukt krijgt u het zojuist gespeelde spel weer terug. Via het vakje # krijgt u het keuzescherm weer.
2. **De controle-stick:** Via de knop op de handcontroller kunt u de jager laten stijgen en dalen, naar links en rechts laten uitwijken, schuin laten wegglijden. Zoals u op bovenstaande tekening ziet kunt u via de control-stick 8 richtingen uit.
3. **Zijknoppen:** De knoppen aan de zijkant van de handcontroller geven de mogelijkheid uit de neus van de jager een laser-vuurstraal af te geven, waarmee u alle obstakels op uw weg kunt vernietigen en ook uw richting kunt bepalen.

HET SPELEN



Na het inbrengen van de cassette en het aanzetten van het console verschijnt het titelscherm van het te spelen spel op het TVscherm.

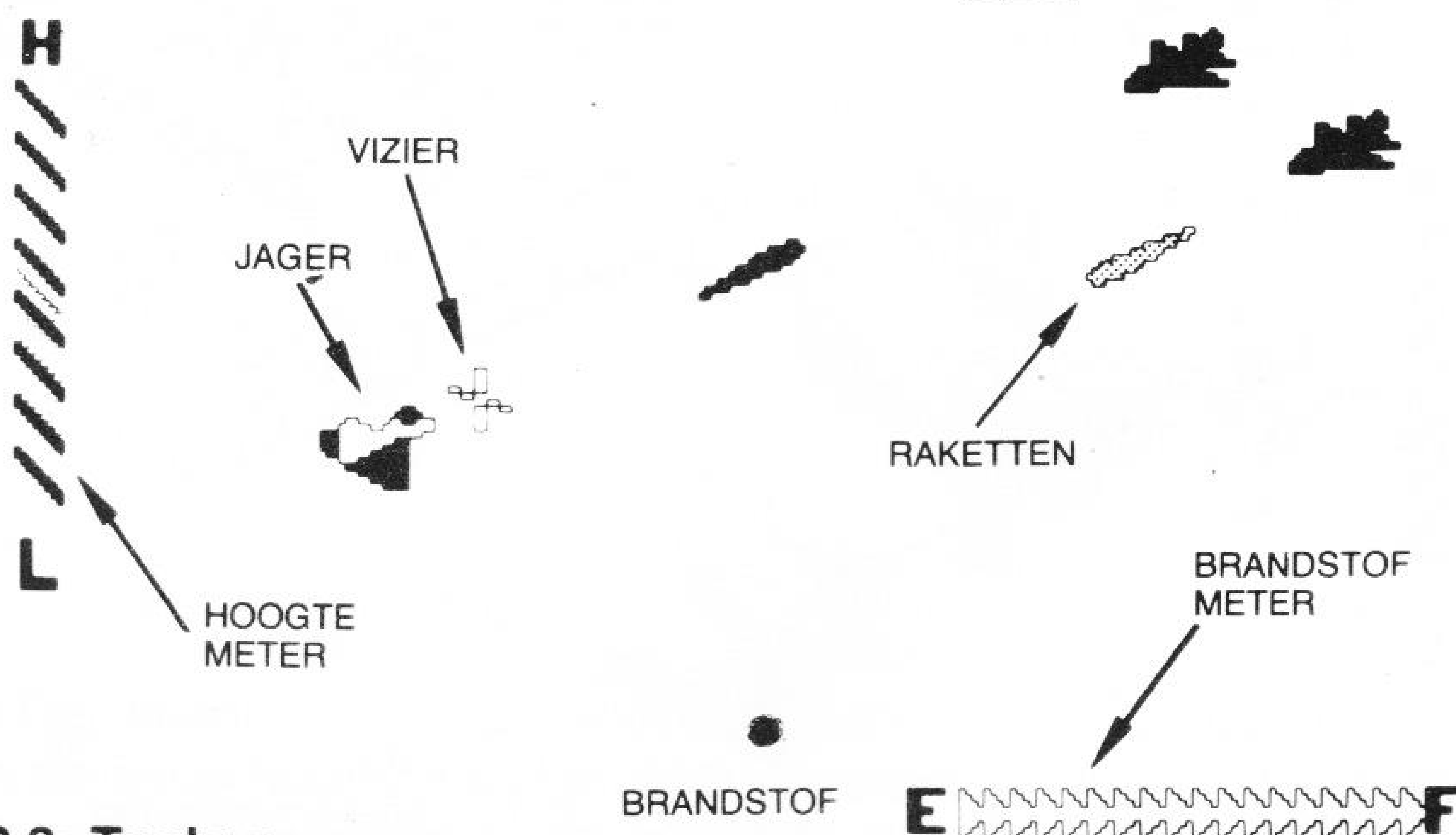
STAP 1:

U maakt een keuze uit de moeilijksheidsgraden en u bepaalt of het spel met één of twee spelers gespeeld gaat worden.
(Attentie: bij spel 1 krijgt u, totdat ZAXXON™ is vernietigd, niet te maken met doelzoekende raketten, magnetische velden of kruisvuur uit geschutskoepels.)

STAP 2: De start.

Uw jager is vertrokken buiten de astroïde en moet via een gat in de verdedingsmuur verder. Een hulpmiddel bij het passeren van de muur is het afgeven van een salvo, zodat u kunt zien of u de juiste richting heeft. Aan de linkerzijde van het scherm bevindt zich een hoogtemeter, waarop u de positie van uw jager kunt aflezen. Na de muur duikt u weer en probeer via salvo's zoveel mogelijk vijandelijke stellingen te vernietigen. Blijf in beweging om de salvo's uit de torens en de opstijgende raketten te ontwijken.





STAP 3: Tanken.

Om uw brandstofvoorraad op peil te houden (Let op de meter onderaan uw scherm) moet u zoveel mogelijk groene tanks vernietigen. In de ruimte tussen de astroïden en op de 2e astroïde bent u gewichtloos en verbruikt u geen brandstof.

STAP 4: Raketexplosies.

Wanneer u te lang te hoog vliegt verschijnt er een geleide raket, die uw jager opspoort en vernietigt. Probeer door snel te duiken of een salvo te geven de aanstormende raket te vernietigen. Achter de laatste muur bevindt zich een krachtveld, waar u onderdoor moet, zodra U ZAXXON™ gepasseerd bent of vernietigt heeft. Dan zoeft u de ruimte in.

STAP 5: Ruimte-oorlog.

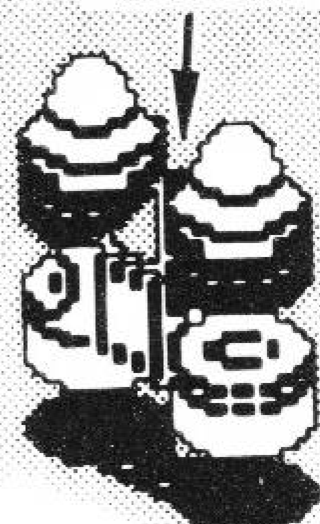
Er loert gevaar in de ruimte. Vijandelijke patrouilles bespeuren uw aanwezigheid. Ontwijk hun raketten en probeer ze met uw salvo te vernietigen. Zodra er voor Uw vizier een jager verschijnt is de vijand in uw vuurlijn. Profiteer hiervan. VUUR!!! Ook de vliegende schotels, die uw jager aanvallen moet u ontwijken of vernietigen.

STAP 6: ZAXXON™.

Dan komt ZAXXON™, de machtige robot, die de rand van de astroïde bewaakt. Op iedere schouder zijn vliegende schotels gestationeerd. Probeer door snel te vuren deze te vernietigen en probeer vooral de geleide raket te raken, die uit ZAXXON's™ zijkant komt. Om de robot te overwinnen en bonuspunten te verdienen moet u deze raken met 2 schoten meer dan de moeilijkheidsgraad van het spel waar u mee bezig bent.









STAP 7:

Mocht het u gelukken ZAXXON™ te vernietigen of te passeren dan vliegt u verder door het heelal, ondertussen de vijand bestokend. Het spel eindigt alleen wanneer al uw jagers vernietigd zijn. Om het spel te vervolgen zie KEUZEOVERZICHT. Indien u tijdens het spel wilt onderbreken, druk dan op de RESET knop op de console. Deze RESET toets gebruikt U ook indien er een storing is. Vakje # op het toetsenbord brengt hetzelfde spel terug. Vak # het keuzescherm.

SCORE

De Score, die u linksboven op het scherm ziet is als volgt.

Luchtdoelraketten	100 punten
Vijandelijke jagers	200 punten
Geleide raketten (boven astroïde)	200 punten
Brandstoftanks	300 punten
Geschutskoepels	300 punten
Vliegende schotels	400 punten
Patrouille leider	400 punten
Geleide raketten (in robot gebied)	500 punten
ZAXXON™	5.000 punten

Iedere speler krijgt 3 jagers per spel (5 indien u moeilijkheidsgraad kiest). U krijgt een extra bonus jager zodra u 10.000 punten heeft be reikt.

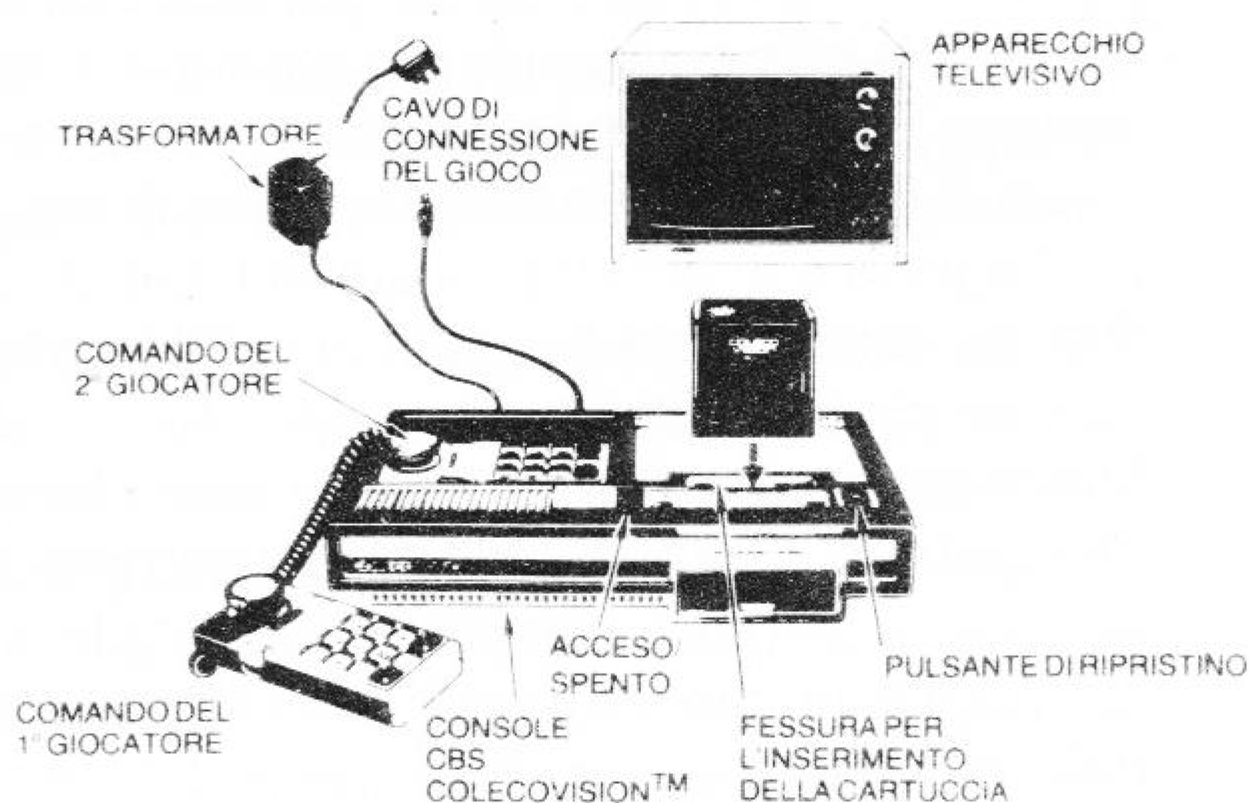
U zult bemerken, tijdens het spelen, dat ZAXXON™ nog veel meer mo gelijkheden heeft dan hierboven aangegeven zijn. Ontdek ze! Expe menteer ermee en u geniet nog meer van 't spel.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Lo ZAXXON™, della Coleco – sensazionale gioco spaziale tridimensionale vi porta tra le fortezze di asteroidi alieni.
Il malvagio ZAXXON™ e i suoi crudeli eserciti hanno conquistato una fascia di asteroidi una volta liberi. La vostra missione consiste nel fermarli prima che riducano in schiavitù l'intera galassia!
Avvicinatevi agli asteroidi, superate il muro protettivo e poi fate scendere il vostro caccia in picchiata sul suolo nemico. Dovete eludere il fuoco nemico delle torrette, dei mobot e dei missili delle basi, mentre siete alla ricerca del Robot Guerriero. Ma se volate troppo in alto, un missile si dirigerà verso il vostro caccia. Alla fine dell'asteroide, innalzatevi per volare al di sopra delle insidiose barriere di campi di forza.
Una volta che avete attraversato con successo la fortezza di un asteroide, dovete volare nello spazio verso un'altra fortezza. Evitate lo squadrone nemico che spazza la galassia alla ricerca del vostro caccia. Rispondete al loro fuoco mentre cercercate sull'asteroide successivo ZAXXON™, il mortale robot guerriero. Riuscirete a portare a termine la vostra ultima missione e a sconfiggere queste forze malvagie?

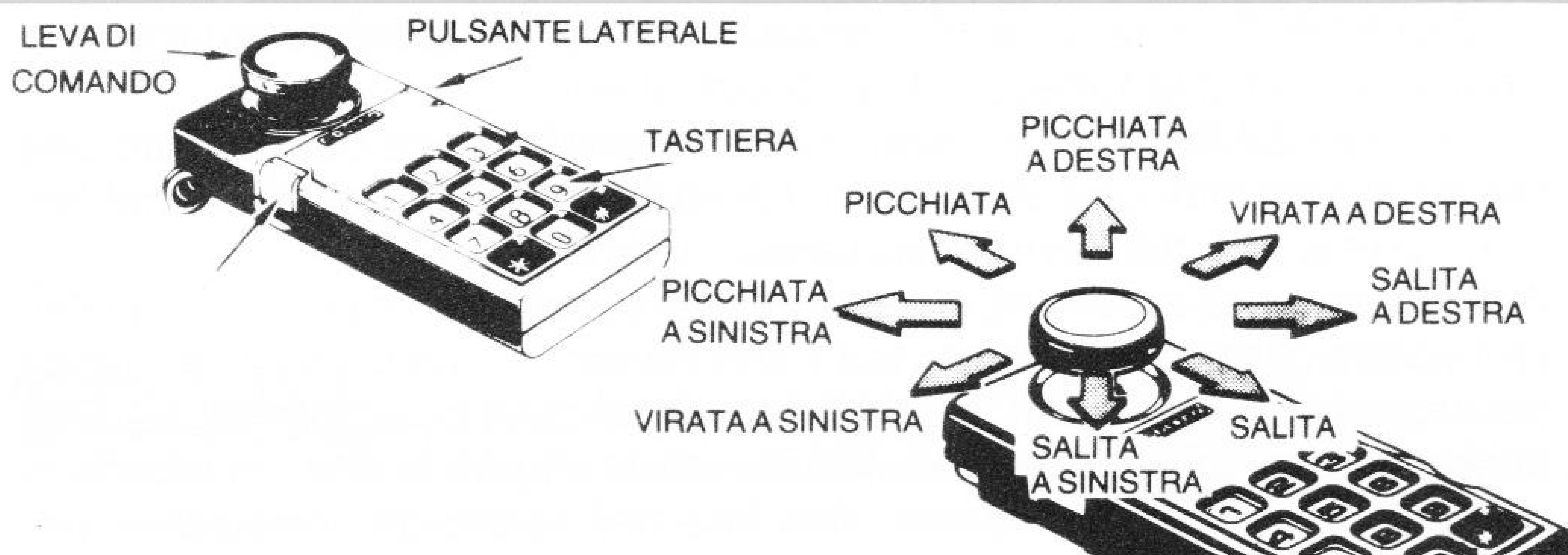
COME PREPARARSI A GIOCARE

- Assicuratevi che la console COLECOVISION™ sia collegata alla TV. Assicuratevi che l'alimentatore sia collegato alla console. Inserite, poi, la spina di alimentazione in una presa a 220/240 volt c.a.
- Accendete la TV e sintonizzate il gioco su un canale TV ad esso riservato.



ASSICURATEVI SEMPRE CHE L'UNITÀ COLECOVISION™ SIA SPENTA PRIMA DI INSERIRE O RIMUOVERE LA CARTUCCIA.
Spostate l'interrutto **Acceso/Spento** sulla posizione "**On**" dopo che la cartuccia è stata inserita.

COME USARE I COMANDI



NOTA: Per una partita con un solo giocatore, usate il comando collegato all'Ingresso 1 (spinotto posteriore). In una partita a due giocatori, il Giocatore 1 userà il comando collegato all'Ingresso 1 e il Giocatore 2 userà il comando collegato all'Ingresso 2.

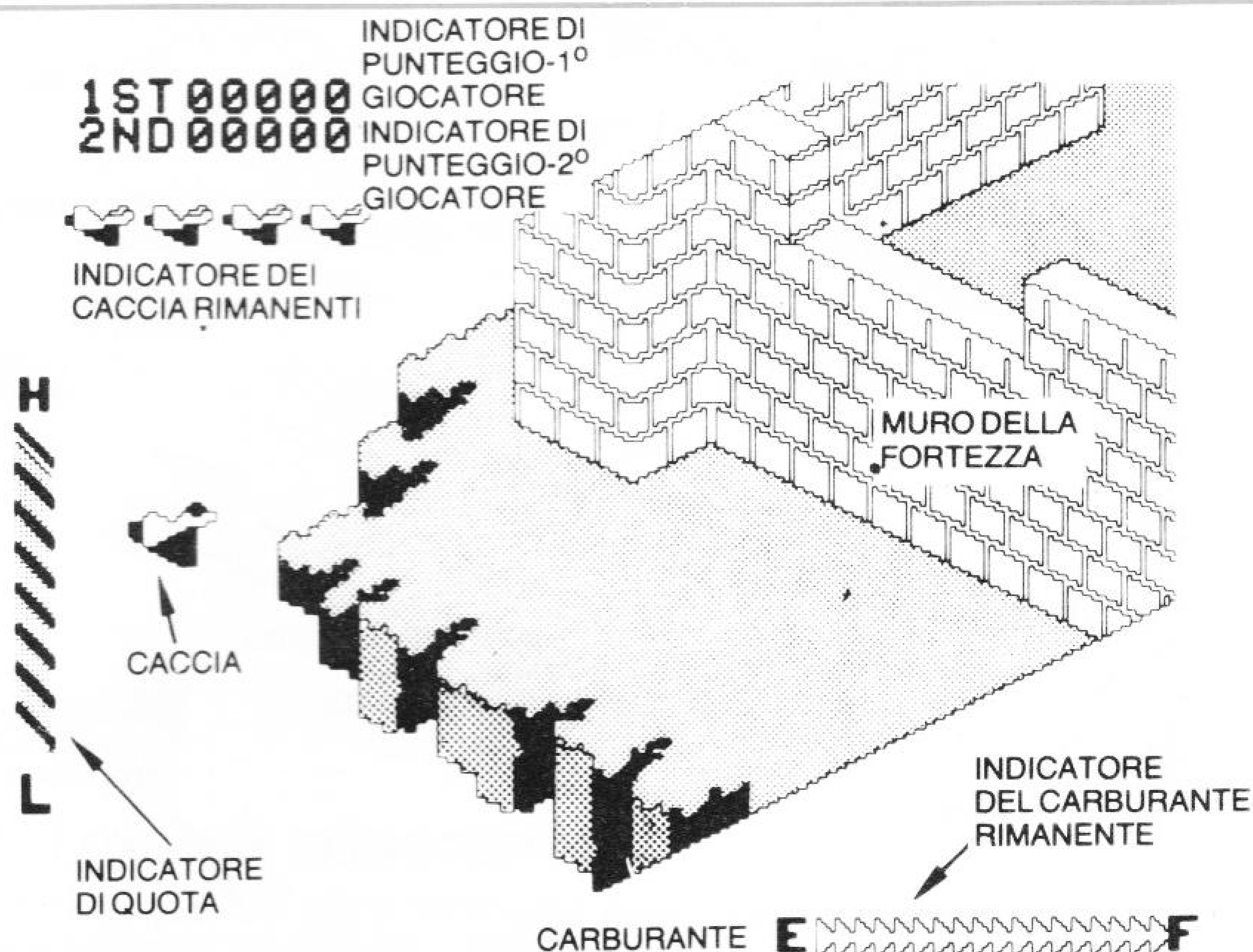
Come usare i Tasti e la Leva di Commando per ZAXXON™.

1. **Tastiera:** I tasti da 1 a 8 vi permettono di scegliere una Opzione di Gioco prima di iniziare a giocare. Premendo il tasto* dopo una partita, avrete la ripetizione della stessa Opzione di Gioco; premendo il tasto # dopo una partita, ritornerà sullo schermo la lista delle Opzioni di Gioco.

2. **Leva di Comando:** Spostate la Leva di Comando in una qualsiasi delle sue otto posizioni per guidare il vostro caccia spaziale.
   Salita: Per far prendere quota al vostro caccia, tirate fino in fondo la Leva di Comando **in basso** verso di voi. Per far salire il vostro caccia in diagonale a sinistra, tirate la Leva di Comando in basso a sinistra. Per far salire il vostro caccia in diagonale a destra, tirate la Leva di Comando in basso a destra.
   Discesa in picchiata: Per far scendere il vostro caccia in picchiata, spingete la Leva di Comando completamente verso l'**alto**. Per far scendere il vostro caccia in diagonale a sinistra, spingete la Leva di Comando in alto a sinistra. Per far scendere il vostro caccia in diagonale a destra, spingete la Leva di Comando in alto a destra.
   Spostamento Laterale: Per spostare il vostro caccia a sinistra o a destra, spingete la Leva di Comando a sinistra o a destra.

3. **Pulsanti Laterali:** Quando viene premuto uno dei Pulsanti Laterali, una raffica di energia verde viene sparata dalla estremità anteriore del caccia.

ECCO COME GIOCARE



NOTA: In una partita a due giocatori, si gioca a turno. Inizia il Giocatore 1 e ogni turno dura finché il caccia del giocatore esplode, precipita o resta senza carburante.

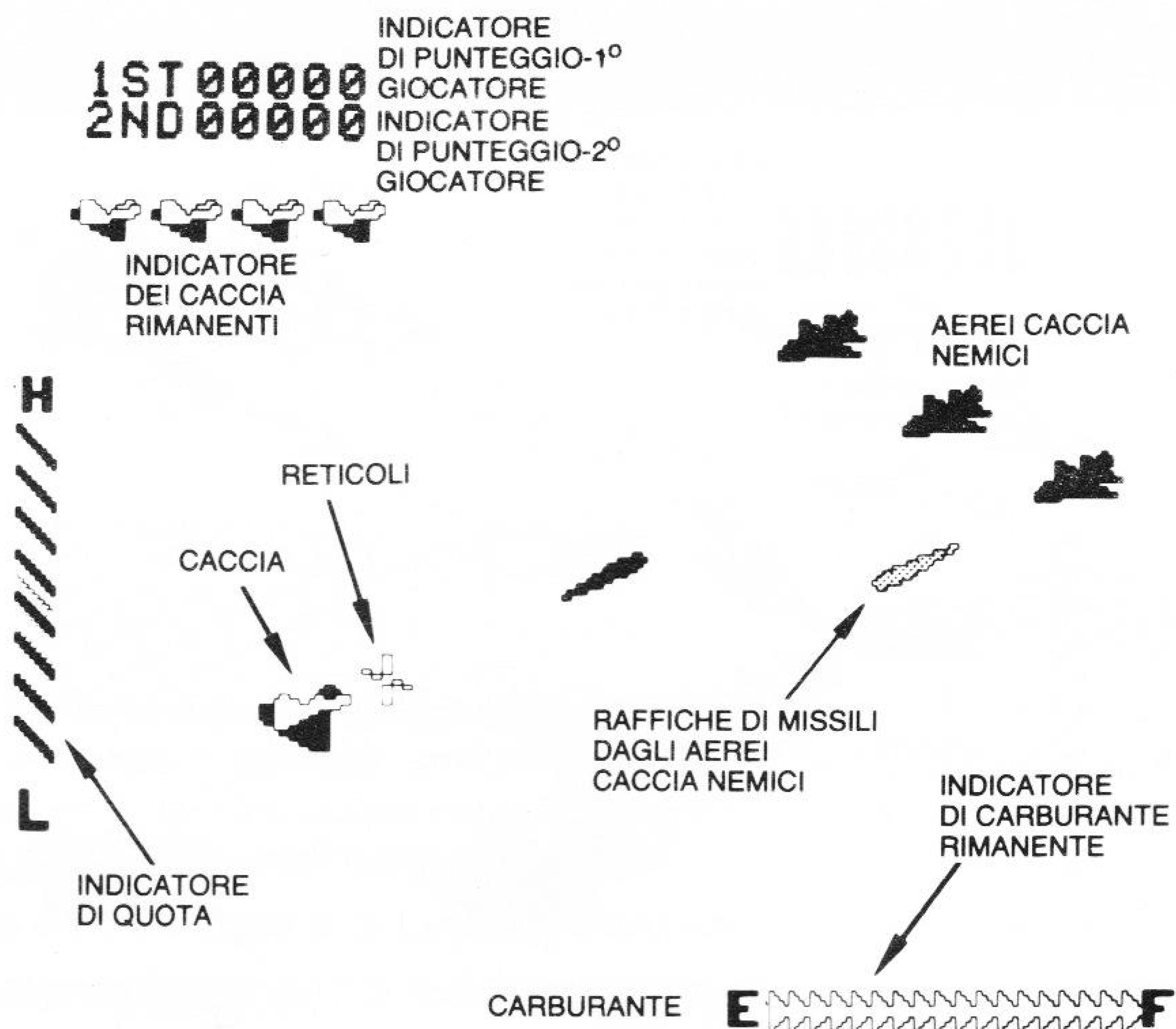
FASE 1: Fate la vostra scelta

Premete il Pulsante di Ripristino. Sullo schermo del vostro TV comparirà il titolo. Aspettate che compaia l'immagine delle Opzioni di Gioco contenente una lista di Opzioni di Gioco numerate da 1 a 8..Sceglietene una premendo il tasto corrispondente al numero sulla tastiera di uno dei comandi.

NOTA: Con il livello di Abilità 1, finché non avrete eliminato ZAXXON™, non ci saranno missili del robot, campi di forza, torrette armate o fuoco incrociato.

FASE 2: Avvicinamento all'asteroide

Il vostro primo caccia compare proprio fuori dell'asteroide alieno. Pilotate il vostro caccia attraverso la breccia nel muro della fortezza. Suggerimento: quando vi avvicinate ad un muro, potete giudicara la vostra quota sparando e poi osservando la scia lasciata dalle vostre raffiche. Controllate poi il vostro indicatore di quota. Scendete di quota, sparando per eliminare le roccaforti del nemico. Fate attenzione al muro! Salite! E virate per schivare le raffiche dalle torrette e le esplosioni dei missili dalla base.



FASE 3: Rifornimento di carburante

Assicuratevi di alimentare la vostra scorta di carburante eliminando i sebatoi di carburante sul primo asteroide; solo così potrete volare sul secondo asteroide e fino a ZAXXON™ (lo spazio e il secondo asteroide sono senza peso per cui non c'è bisogno di usare carburante).

FASE 4: Esplosioni di missili

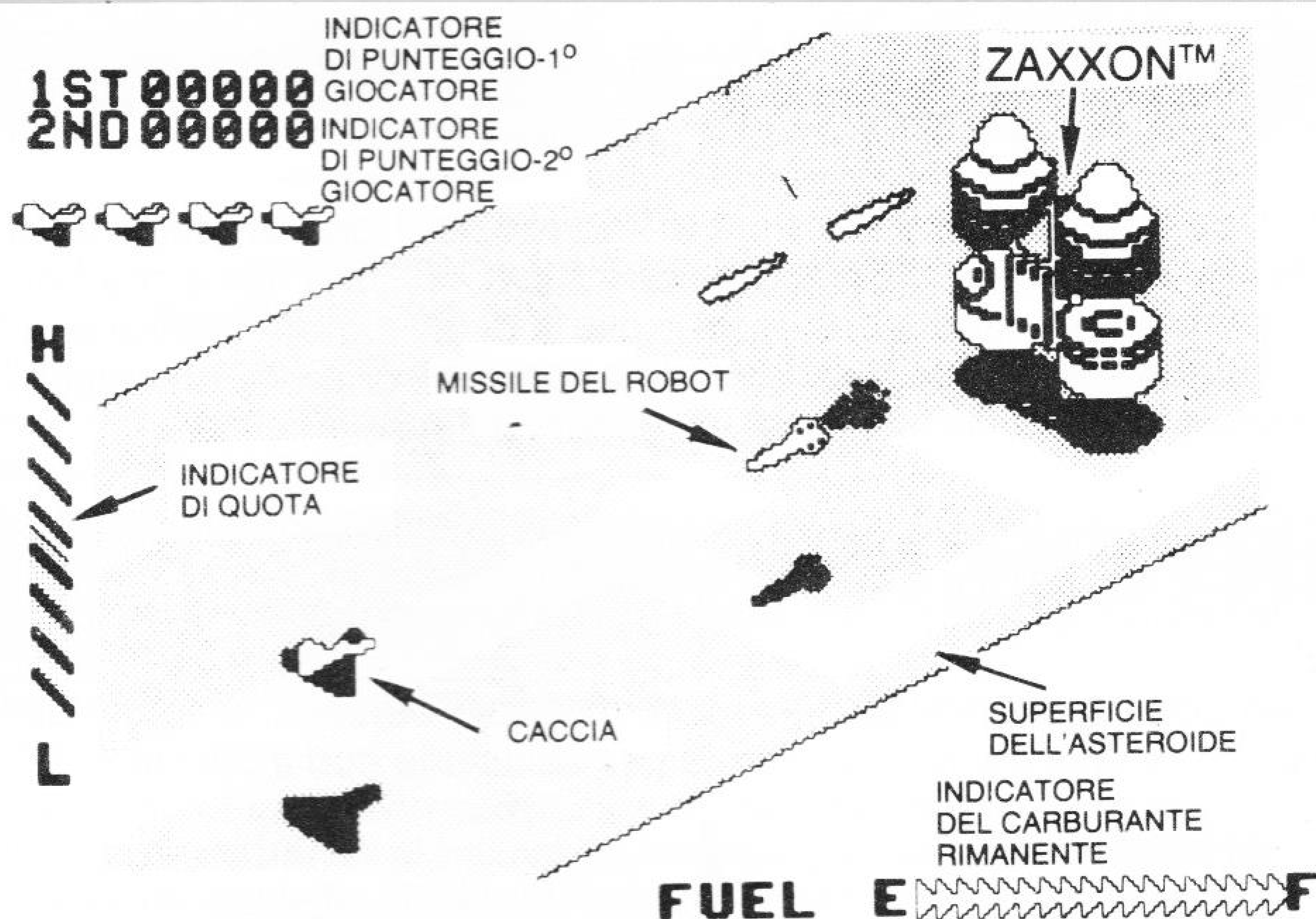
Se volate ad alta quota per troppo tempo, un missile identifica e scova il vostro caccia. Scendete in picchiata velocemente per sfuggirgli oppure sparate parecchie volte per farlo esplodere – se ci riuscite!

FASE 5: Su, su e poi via!

Una volta attraversato con successo l'asteroide, raggiungete il muro finale – attenti al suo campo di forza – e poi libratevi nello spazio.

FASE 6: Guerre spaziali

Anche nello spazio ci sono pericoli. Le squadriglie nemiche spiano i vostri movimenti. Cercate di schivare le raffiche dei loro caccia e rispondete al fuoco. Quando vi allineate agli aerei caccia di ZAXXON™, compaiono delle immagini di reticoli di fronte al vostro caccia. Nel momento in cui il vostro bersaglio è centrato, fate fuoco!



FASE 7: I mobot attaccano!

Di fronte in alto c'è un'altra fortezza degli asteroidi. Guidate il vostro caccia attraverso la breccia nel muro della fortezza. Fate attenzione ai mobot che sono sulle tracce del vostro caccia.

FASE 8: Il Robot Guerriero

ZAXXON™, il potente robot, è a guardia del confine dell'asteroide. Situati su ciascuna spalla di ZAXXON™, ci sono dei mobot. Cercate di far saltare i mobot e il missile collocato nel fianco del robot. Per eliminare ZAXXON™ e guadagnarvi i punti di abbuono, colpite il missile con due colpi in più rispetto al numero del livello di abilità (1, 2, 3 o 4) con il quale state giocando. Però affrettatevi! Il robot sparerà contro il vostro caccia se impiegherete troppo tempo.

FASE 9: Avanti attraverso la galassia!

Continuate a volare sugli asteroidi e nell'immensità dello spazio e mentre andate continuate a sparare contro il nemico. La partita finisce soltanto quando tutti i vostri caccia sono stati eliminati.

Per ripetere la stessa Opzione di Gioco di ZAXXON™ che avete appena finito di giocare, premete il tasto*. Per avere di nuovo la lista delle Opzioni di Gioco sullo schermo, premete il tasto #.

NOTA: Il Pulsante di Ripristino sulla console ''azzera'' il computer. Esso può essere usato per iniziare una nuova partita in ogni momento e può anche essere usato nel caso di un cattivo funzionamento del gioco.

IL GUSTO DELLA SCOPERTA

Questo libretto d'istruzioni vi fornirà le informazioni fondamentali di cui avete bisogno per iniziare a giocare con ZAXXON™; ma non è che l'inizio! Scoprirete che questa cartuccia è piena di tali caratteristiche speciali da rendere ZAXXON™ sempre più eccitante ogni volta che giocate. Sperimentate nuove tecniche... e godetevi il gioco!

PUNTEGGIO

I punti vengono assegnati ad ogni eliminazione di bersagli, sia per mezzo di raffica di energia dal caccia sia per collisione con il caccia.

Bersagli nemici	**Punti**
Missili della base	100
Aerei nemici	200
Missili del robot (sugli asteroidi)	200
Serbatoi di carburante	300
Torrette armate	300
Mobot	400
Capo squadriglia	400
Missili del robot (nell'area del robot)	500
ZAXXON™	5000

Ciascun giocatore riceve tre caccia per partita (cinque nelle partite giocate ad un livello di Abilità 1). Riceverete un caccia di abbuono se raggiungerete un punteggio di 10.000.

DESCRIPCION DEL JUEGO

ZAXXON™, impresionante juego espacial tridimensional – le lleva a través de alienigenas asteroides/fortaleza.

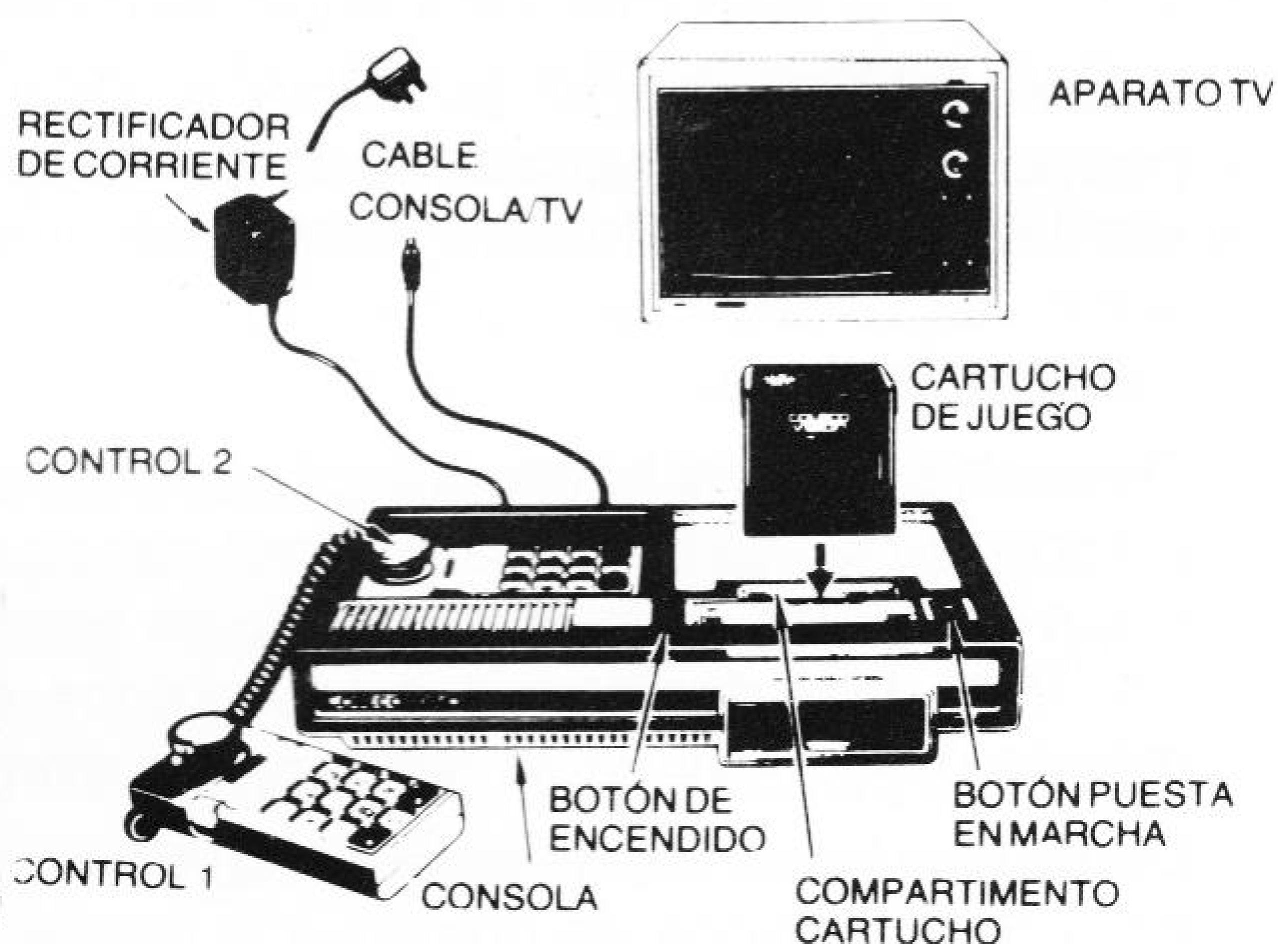
El diabólico ZAXXON™ y sus feroces ejércitos han conquistado el cinturón de asteroides que en otros tiempos fué libre. Su misión es detenerles antes de que esclavicen a toda la galaxia.

Acérquese a los asteroides, pase la muralla de la fortaleza y lance su nave en picado bajando sobre la superficie enemiga. Tiene que escapar del fuego enemigo de las torretas, misiles móviles y de las bases, mientras busca al Guerrero Robot. Pero si usted vuela demasiado alto, su nave puede ser alcanzada por un misil. Al llegar al final del asteroide, suba para volar sobre las murallas traicioneras de las fuerzas de tierra.

Una vez que atraviese con éxito un asteroide/fortaleza debe volar a través del espacio hasta otra. Evite el escuadrón enemigo que recorre la galaxia en busca de su nave de combate. Repela su fuego mientras busca al mortífero robot ZAXXON™ en el próximo asteroide. ¿Triunfará usted en su misión final y derrotará a estas fuerzas maléficas?

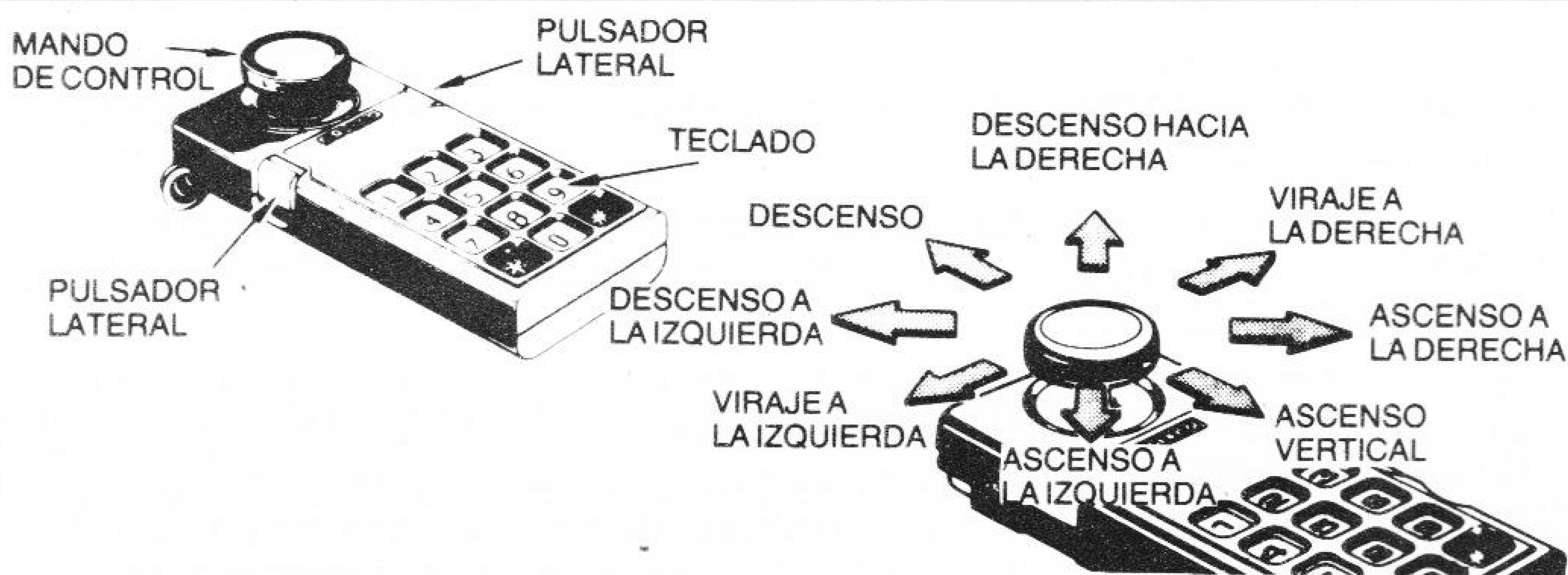
PREPARANDOSE PARA JUGAR

- Asegúrese que la consola está conectada al TV. Asegúrese que el cable de red está enchufado a la consola. Enchufe la clavija a una toma de corriente de 220 Volt. (Corriente alterna)
- El televisor debe conectarse y el juego debe sintonizarse a un canal libre del televisor.
- Para jugar un solo jugador con ZAXXON™ ponga el control de mano 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan. Para dos jugadores, utilice ambos controles.



ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS colecoviosion **ESTA DESCONECTADO** (Interruptor en **OFF**) **ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO.** Dé al botón de encendido después de introducir el cartucho.

USO DE SUS CONTROLES



UTILIZACIÓN DE PULSADORES Y MANDO DE CONTROL PARA ZAXXON™

Prepare el módulo de expansión 2 como se indica en las instrucciones del mismo.

1. **Teclado:** Los botones 1-8 del teclado le permiten seleccionar un nivel de dificultad antes de comenzar el mismo. Apriete el botón ⋆ después de un juego, le permitirá volver a jugar el mismo juego. Apriete el botón # después de un juego, le permitirá volver a la pantalla la lista de juegos optativos.

2. **Palanca de control:** Mueva la palanca de control en cualquiera de sus ocho direcciones para guiar su nave espacial.

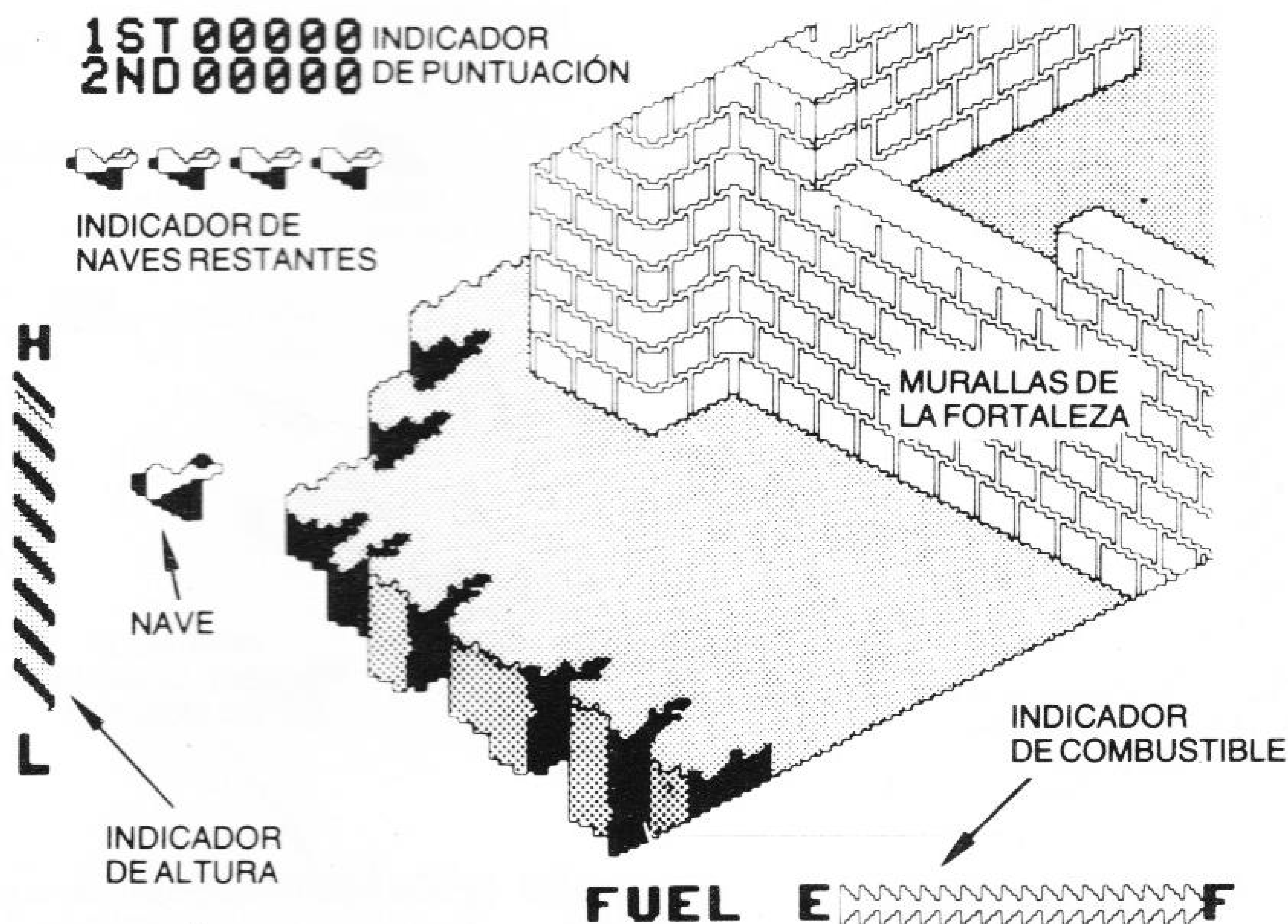
   Ascenso: Para hacer ascender la nave, tire del mando de control hacia usted. Para hacerlo ascender diagonalmente hacia la izquierda, tire del mando de control hacia abajo a la izquierda. Para hacerlo subir diagonalmente a la derecha, tire del mando de control hacia la derecha y abajo.

   Descenso: Para hacer descender la nave, empuje el mando de control hacia el frente. Para hacer que descienda diagonalmente hacia la izquierda, empuje el mando de control hacia arriba a la izquierda. Para que descienda a la derecha diagonalmente, empuje el mando de control hacia arriba y a la derecha.

   De lado a lado: Para llevar su nave hacia la izquierda o la derecha, empuje la palanca de control a la izquierda o a la derecha.

3. **Pulsadores laterales:** Cuando se aprieta un pulsador lateral, el morro del avión dispara una explosión verde de energia.

REGLAS DE JUEGO



PASO 1: Escoja su ñivel de dificultad

Pulse el botón de inicio de juego. El título aparecerá en su televisor. Espere a que aparezca en la pantalla las opciones de juego. Contiene una lista de juegos optativos numerados del 1 al 8. Elija uno apretando el correspondiente número en cualquier teclado del control manual.

NOTA: En el nivel 1, no hay misiles robot, campos de fuerza, torretas de artilleria o fuego cruzado hasta que usted no haya eliminado a ZAXXON™

PASO 2: Aproximandose al asteroide

Su nave aparece justo fuera del asteroide alienigena. Pilote su nave a través del hueco de la murallą. Apunte. Cuando se acerque a una pared, puede conocer su altitud disparando y observando el recorrido de sus explosiones. Entonces compruebe su indicador de altitud. Baje en rasante disparando para eliminar las fortificaciones enemigas. !Cuidado con la muralla!.
!Suba!. Y vire para esquivar las explosiones de las torretas y de los misiles de las bases.



PASO 3: Repostando combustible

Asegúrese de llenar el suministro de combustible al eliminar los depósitos de fuel en el primer asteroide; de tal manera que pueda volar sobre el segundo asteroide y seguir hasta donde está ZAXXON™. (El espacio y el segundo asteroide no pesan, por lo que allí no gasta combustible).

PASO 4: Explosiones de cohetes

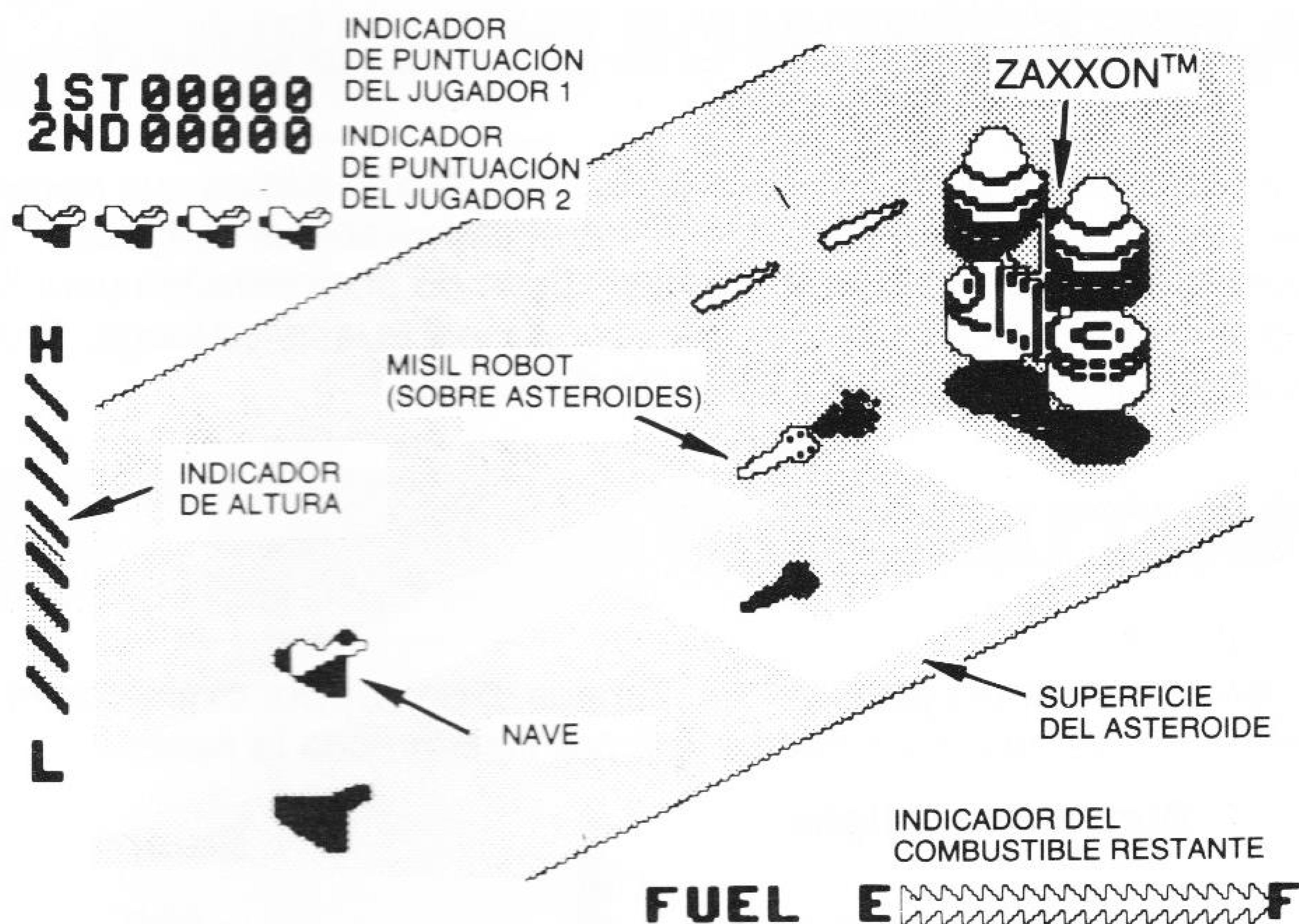
Si vuela a mucha altura durante demasiado tiempo, puede venir un misil y alcanzar su avión. Escabúllase descendiendo rápidamente, o dispare varias veces para hacerlo explotar en el cielo, i si puede!.

PASO 5: Arriba, arriba y ¡Adelante!

Una vez que haya cruzado el asteroide con éxito sobrevuele la muralla final – !Cuidado con sus campos de fuerza! y remóntese en el espacio.

PASO 6: Combates del espacio

En el espacio también hay peligro. Escuadrones enemigos persiguen sus movimientos. Esquive los disparos de sus naves y devuelva los disparos. Cuando usted enfile las naves de combate de ZAXXON™, aparecen frente a su nave retículos. En cuanto su blanco quede centrado, !dispare!.



PASO 7: Los mobots atacan

Más arriba hay otra fortaleza asteroide. Conduzca su nave atravesando el hueco de la muralla de la fortaleza. Cuidado con los mobots que persiguen su nave.

PASO 8: El guerrero robot

ZAXXON™, el poderoso robot, defiende la orilla del asteroide. En cada uno de sus hombros, ZAXXON™ tiene acoplados los mobots. Dispare hacia ellos y al misil instalado al lado del robot. Para eliminar a ZAXXON™ y ganar puntos extra, dé al misil con dos disparos más de los correspondientes al nivel de dificultad (1, 2, 3, ó 4) en que está jugando. No obstante, ¡apresúrese!. El robot dispara contra su nave si usted no se da prisa.

PASO 9: Adelante a traves de la galaxia!

Continúe volando sobre asteroides y a través del profundo espacio, combatiendo al enemigo mientras sigue adelante.
El juego termina solamente cuando todas sus naves de combate han sido eliminadas.

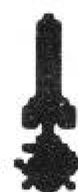
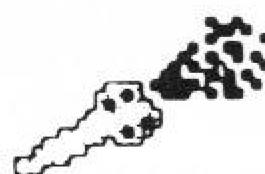
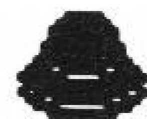
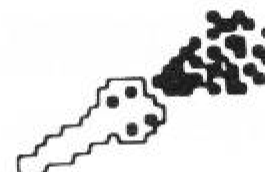
NOTA: El botón de inicio de juego de la consola "limpia" el sistema. Puede emplearse para empezar un nuevo juego en cualquier momento y puede usarse también en caso de mal funcionamiento del juego.

LA DIVERSION DE DESCUBRIR

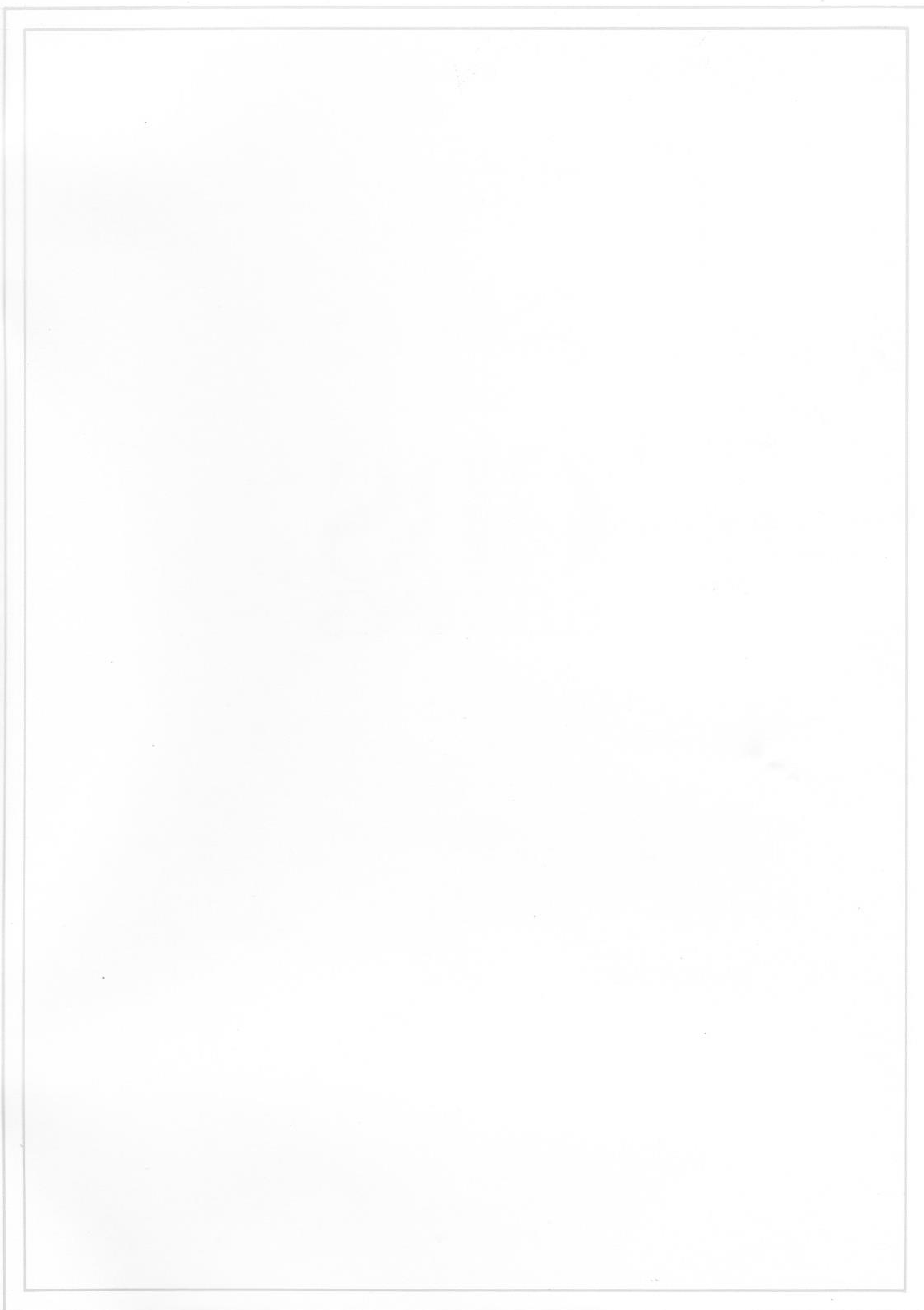
Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar ZAXXON™; pero¡'eso es sólo el comienzo!. Se encontrará con que este cartucho está lleno de posibilidades para hacer que ZAXXON™ sea emocionante cada vez que usted juega. Pruebe con diferentes técnicas y ¡disfrute del juego!.

PUNTUACION

Se conceden puntos por eliminar blancos, bien sea por explosiones de energía de las naves de combate o por colisión con la nave.

Blancos enemigos		Puntos
Misiles de la base		100
Naves enemigas		200
Misiles robots (sobre asteroides)		200
Depósitos de combustible		300
Torretas de artilería		300
Mobots		400
Jefe de escuadrón		400
Misiles robot (en el area del robot)		500
ZAXXON™		5000

Cada jugador recibe tres naves de combate por juego (cinco en los juegos realizados en nivel1). Recibirá un avión "extra" si su puntuación alcanza los 10.000 puntos.



CBS

ELECTRONICS